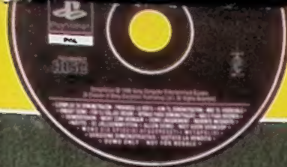




EXKLUSIVA SPELBARA DEMON PÅ CD:N
VIB RIBBON, SILENT BOMBER, DESTRUCTION DERBY RAW, MOHO, STAR TREK: INVASION

SVENSKA PlayStation Magasinet

NUMMER 33

AUGUSTI 2000 PRIS: 59:-

STÖRST I SVERIGE

ALIEN RESURRECTION

DE ÄR TILLBAKA! FÖRVÄNTA DIG EN SKRÄCKUPPLEVELSE AV SÄLLAN SKÅDAT SLAG

DRIVER 2

SPELET SOM RAMMAR ALLA GRÄNSER

FRONT MISSION 3

STOR RECENSION AV TIDERNAS MEST MEKANISKA SPEL

WIPEOUT 3: SPECIAL EDITION

SVÄVARNA ÅTERVÄNDER FÖR ETT SISTA RACE PÅ PLAYSTATION

TÄVLA OCH VINN HETA BIOPRYLAR

KÖRT FAST? VI LOTSAR DIG IGENOM VAGRANT STORY

21 RECENSIONER!

FRONT MISSION 3
WIPEOUT 3: SPECIAL EDITION
NIGHTMARE CREATURES 2
THE MISADVENTURES OF TRON BONNE
SILENT BOMBER
DRAGON VALOUR
ALUNDRA 2
MOHO
6 NYA BUDGET-SPEL
MED FLERA!



TIDSAM
0740-09



SVERIGES OFFICIELLA PLAYSTATION-TIDNING

Red. har ordet



Jag längtar till hösten. Vad ska vi med sommaren till? Det släpps inte alls lika många bra spel, alla har semesterstängt och de stora spelmässorna låter vänta på sig. Till hösten kommer PS one, mängder av tunga spel-släpp och PlayStation2.

Fast, hur kommer det egentligen att gå för PlayStation2? Kommer folk att kasta sin gamla grå på soptippen, och slanta upp med den halva förmögenhet som krävs för att köpa tvåan? Tänk om premiären blir av samma kaliber som när Telia lanserades på börsen? Vi vet alla hur det gick för Telia. Det svenska folket köpte aktier som aldrig förr, och de flesta trodde att det skulle bli en snabb och hög vinst. Vi vet alla hur det gick med det. Kursen låg kvar på ursprungsvärdet och vägrade stiga. Folk började sälja sina aktier. Tänk om det blir samma sak när folk börjar köpa PlayStation2? Alla förväntar sig en snabb vinst i form av superba spel och evighetslångt underhållningsvärde. Vi talar faktiskt om nästa generations spelkonsol, så den måste bara vara helt fantastiskt. Eller?

Vi ser tillbaka några år, september 1995 för att vara exakt. PlayStation släpptes i butik och allt vad Nintendo och Sega hette skulle krossas för gott. Alla som överlevde den hösten vet att de flesta spelen som släpptes till PlayStation var av undermålig kvalitet. Spelen höll inte måttet. Det fanns spel som tycktes vara producerade över en kafferast. Tänk om det blir samma krassliga premiär för PlayStation2?

Visst, det släpps en hel del tunga titlar i och med lanseringen av maskinen, men det är knappast något revolutionerande. *Tekken Tag Tournament* och *Ridge Racer V* håller båda mycket hög kvalitet, men var är nytänkandet, fantasin och känslan som kommer att revolutionera TV-spelandet? Faktum är att det enda som vi med säkerhet vet, är att PlayStation och PS one har en garanterad marknad med miljontals nöjda ägare världen över. Hundratals nya spel är under produktion och allt ser bra ut för den som kan finna sig i att spela på en 32-bitars konsol. Fast, i ärlighetens namn, så ser flera av de kommande PlayStation2-spelen ut att ha potentialen att lyckas. Potentialen att revolutionera.

Det är en underbar känsla att vara konsument. Tänk bara vilken makt man har. Det är konsumenten som bestämmer vad som gäller. Det är vi som bestämmer om PlayStation2 har någon framtid.

Andreas Olsson, Redaktionschef

Prenumeration
Helår (13 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Titel Data AB
112 86 Stockholm
tel: 08-617 23 80
www.prenservice.nu

Redaktion
Redaktionschef: Andreas Olsson
Layout: Andreas Frisk
Korrektur: Therese Friberg
Ansvarig utgivare: Jonas Svensson

Medarbetare
Daniel Grigorov
Gustav Bjarneby
Therese Friberg
Magnus Larsson

Engelsk redaktion
Mike Goldsmith, Mark Donald, Nick Moyle, Milford Coppock, Liv Kvello, Dan Mayers, Catherine Channon, Richard Keith, Lee Hall, Andrea Toal, Steve Owen, Andy Lowe, Alex Cooke, Jonathan Davies, Aaron Taylor, Chris Buxton, Zy Nicholson, Pete Wilton, Steve Merrett, Al Bickham, Jes Bickham, Kieron Gillen, Nadine Pittam, Paul Rose, Richard Keith och Simon Middleweek

Produktion
Rip: Graphic Xpress
Tryck: Alprint Rahola

Utgivare
Medströms Dataförlags AB
112 85 Stockholm
Tel: 08-692 66 00 Fax: 08-650 97 05
E-post: psm@medstroms.se
Hemsida: www.medstroms.se
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Annonsbokning
Medströms Dataförlags AB
Anders Rinaldo, tel: 08-692 66 19
Mikael Olovsson, tel: 0470-703 113

UR INNEHÅLLET



FÖR KOMPLETT INNEHÅLLSFÖRTECKNING
VÄND PÅ SIDAN

SVENSKA PlayStation Magasinet

INNEHÅLL

NUMMER 33
AUGUSTI 2000



sidan 30

Alien Resurrection

Väntan har varit lång, men nu är snart spelet om den fjärde filmen här.



sidan 36

Driver 2

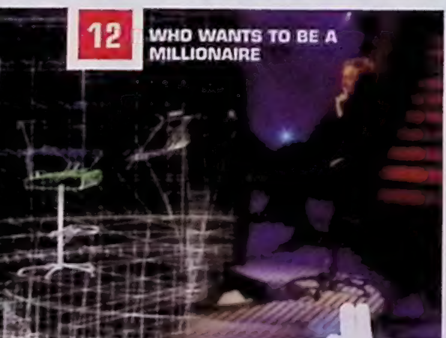
Reflections visar ännu en gång var skåpet ska stå.

PÅ RITBORDET

PROVSPELAT

ANALYS











"De kan klättra på väggar, anfalla i flock och gömma sig i mörka vrår"

ALIEN RESURRECTION
SIDAN 30







sidan **44**

Front Mission 3

Jätterobotarna har äntligen anlänt.

RECENSIONER



44 FRONT MISSION 3


64 SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN


60 DRAGON VALOUR

VARJE MÅNAD

På CD:n

Nytt nummer betyder ännu en fullspäckad demo-CD. Höjdaren denna månad är *Vib Ribbon*. Mycket nöje!

VIB RIBBON
Spelbar
Skaparen av PaRappa The Rapper är tillbaka med ännu en innovativ skapelse.

SILENT BOMBER
Spelbar
Bomba allt du ser, men undvik att spränga dig själv på kuppen.

DESTRUCTION DERBY RAW
Spelbar
Upplev den perfekta balansen mellan racingspel och kraschsimulator.

STAR TREK: INVASION
Spelbar
Romulaner har attackerat Federationens skepp, och det är upp till dig att sparka ut de ovälkomna gästerna.

MOHO
Spelbar
Ta dig igenom tre arenor i detta starkt beroendeframkallande pusselspel.

GRIND SESSION
Video
Spana in hur några av världens främsta skateboardåkare utför sina tricks.

TENCHU 2
Video
Det är inte alltid lätt att vara ninja. Som du klart lär märka.

GALERIANS
Video
Ta en titt på Craves senaste actionspel.

VANISHING POINT
Video
Ett smakprov före vår spelbara demo som kommer i nästa nummer. Spelet ser nästan för bra ut för att vara sant.

TITAN AE
Video
Denna filmtrailer kommer få alla som gillar Star Wars att börja dregla. Filmen har premiär i slutet på året.

LADDA HEM FUSK TILL:
- TOY STORY 2
- COLONY WARS: RED SUN
- FEAR EFFECT
- WARZONE 2100
- SYPHON FILTER 2

NOTISER

Actionkung gör rollspel

Den världsberömde regissören John Woo, som bland annat regisserade *Mission Impossible 2* och *Face Off*, kommer att börja arbeta med ett rollspel för PlayStation2. Hjälten i spelet kommer att baseras på karaktärer som Chow Yun-Fat spelat i tidigare Woo-filmer. Det har ännu inte sagts något om huruvida Yun-Fat kommer att medverka i själva spelet eller om hans röst ska samplas, men man kan alltid hoppas. Alla som sett John Woos Hong Kong-produktioner vet att detta lovar gott. Tyvärr kommer inte spelet att släppas förrän någon gång 2002.

Kommandosoldater

Realtidsstrategispelet *Commandos 2* är på gång till PlayStation2. Spelet utspelas under andra världskriget och ser ut att kunna bli ett av de snyggaste som gjorts inom genren. Allt från PC-versionen kommer att finnas med, samt en hel del exklusiva inslag såsom scenarion som utspelas i Japan och Europa. Man kommer också att kunna frigöra fångar från det beryktade fångelselägret Colditz. Utgivarna, Eidos, har ännu inte bekräftat något releasedatum, men det lär släppas under första halvan av 2001.

Square säljer stort

Idén med att återgå till den ursprungliga karaktärsdesignen var ett steg i rätt riktning. Åtminstone om man får tro på den japanska tidningen Weekly Famitsu som gav spelet imponerande 38 av 40. *Final Fantasy IX* släpptes i Japan den 7 juli. Redan efter en dags försäljning stod det klart att spelet håller alla kommersiella förväntningar. *Final Fantasy IX* sålde över 900 000 exemplar redan första dagen, och ytterligare 1 000 000 exemplar under den andra dagen.

Kung Arthur svingar sitt svärd

Utvecklarna 7-Studios kommer tillsammans med Midway släppa spelet *Legion: Legend of Excalibur* till PS2. Handlingen är förlagd till det medeltida England med kung Arthur och svärdet Excalibur i fokus. Spelet beskrivs som ett strategiskt rollspel i 3D, där man kan bygga och kontrollera sina egna trupper. Man spelar kung Arthur, och samtliga tolv riddare kring det runda bordet kommer att finnas med. Spelet ser ut att bli mycket lovande, men tyvärr får vi vänta tills 2001 innan det släpps.

SONY TALAR OM FRAMTIDEN

SUPERMINNE

Som vi berättade i nummer 32, så har Sony beslutat sig för att lansera en hårddisk som kommer att möjliggöra lagring av större mängder data. Ken Kutaragi (utvecklaren av PlayStation och PlayStation2) har sagts vilja ha en hårddisk på mellan 20 till 30 gigabyte, men det verkar som om SCEI (Sonys internationella PlayStation-division) kommer att lansera två olika hårddiskar. En på 10 till 20 gigabyte för de som inte har behov eller råd med mer, och en på 40 gigabyte för de som sparar större mängder information.

Hårddisken öppnar nya möjligheter i och med introduceringen av bredbandsuppkoppling, som gör det möjligt att spela och ladda hem information över nätet. Spelutvecklingen kommer också att kunna förändras, då det kommer att bli möjligt att ladda hem nya banor och karaktärer. Den största förändringen kommer dock att göra det möjligt att ladda hem episodspel. Istället för att man köper ett spel för 500 kronor som innehåller 30 banor, ska man kunna köpa en episod av ett spel för 150 kronor som innehåller tio banor. Enligt Sonys Europachef, Chris Deering, ska detta vara möjligt inom en relativt snar framtid. Vice direktören för Sonys R&D, Phil Harrison, har gått ett steg längre när han menar på att i framtiden ska man kunna ladda hem en episod om dagen, och man ska kunna välja om man vill gå en specifik väg till nästa episod. Tanken påminner om de dagliga såpoperorna som går på TV:n, fast varje enskild spelares val om hur han ska gå eller utföra en åtgärd kommer att vara unik. Ni kan ju bara föreställa er vilka diskussioner det kommer att vara dagen efter på jobbet eller i skolan. Frågor som: "vilken väg valde du?" och "mötte du den där karaktären?", lär flitigt förekomma.

Sony har också sagt att de funderar på att göra det möjligt för andra företag att använda deras Emotion Engine och chip från PlayStation2 för att tillverka kloner. Vad innebär då detta för TV-spelaren? Om detta blir verklighet kommer man i framtiden att till exempel kunna köpa en TV med ett inbyggt PlayStation2. TV:n kommer att ha en USB-port, så det är bara att koppla upp burken mot nätet och vips så kan du se mark- och satellitsänd TV, nyttja Internet och spela PlayStation2. Allt detta kanske känns avlägset, men enligt Sony kan detta vara möjligt tidigare än ni tror. Den som lever får se. ■



SVENSK REALTIDSSTRATEGI

KONTROLLFREAKS

De svenska succéutvecklarna från Blekinge, Massive Entertainment, räknar med att skörda nya framgångar i och med lanseringen av *Ground Control* för PlayStation2. Spelet släpptes för PC tidigare i somras och fick ett varmt mottagande, så förväntningarna är redan nu höga. *Ground Control* är ett realtidsstrategispel som utspelar sig i en nära framtid. Man har en armé som består av trevligheter som stridsvagnar, kärnvapen och ett mycket nervöst infanteri. Det grundläggande konceptet påminner om *Command & Conquer*, men du kan inte bygga några baser och spelet är helt i 3D. PlayStation2-versionen befinner sig fortfarande i ett mycket tidigt skede, men konverteringen pågår för fullt. Det är amerikanska Sierra som kommer att ge ut spelet, och förhoppningsvis är detta bara början. Det vore ju inte helt fel med ett *Half Life* för PlayStation2. ■





Spräng ett rymdskepp i *Ground Control*.

SILENT SCOPE KONVERTERAS

SKARPSKYTTE

Nyheten om att Konami skulle konvertera sitt framgångsrika *Silent Scope* till PlayStation2 var föga överraskande. Den stora överraskningen var hur nära slutproduktion spelet är. Konami kommer med all sannolikhet att bli färdiga med spelet lagom till PlayStation2's europapremiär i oktober.

Man spelar i förstapersonsperspektiv, och att utföra uppdraget är lättare sagt än gjort. Den amerikanske presidenten med familj har blivit kidnappad av tungt beväpnade terrorister. Skurkarna kräver att deras ledare ska friges, annars kommer presidenten att få ett otrevligt runt hål i pannan. Hela situationen måste hanteras med största försiktighet, och det beslutas att en ensam krypskytt ska kallas in för uppdraget.

Grafiskt sett är spelet en perfekt arkadkonvertering, men PlayStation2-versionen kommer innehålla ett par extra spelsätt. Tyvärr, så kommer man inte ges möjligheten att spela med geväret som fanns i arkadversionen, utan man får nöja sig med den analoga handkontrollen. Konami tycks dock ha löst detta oväntat bra. Man styr siktet över skärmen och zoomar in, och skjuter motståndarna med hjälp av axelknapparna. *Silent Scope* ser sannerligen ut att vara en fullträff för alla som gillar att skjuta terrorister. ■



Gillar du att skjuta prick på terrorister? Då är *Silent Scope* ett spel för just dig!

MIDWAY BOXAR VIDARE

ROND 2

Midway följer upp storsuccén *Ready 2 Rumble* med *Ready 2 Rumble: Round 2.* Spelet kommer att släppas både till PlayStation och Playstation2. De elva originalkaraktärerna kommer att finnas kvar, men de kommer att få sällskap av ytterligare tolv boxare. En av slagkämparna har skapats med hjälp av Michael Jackson, och en annan är baserad på basketspelaren Shaquille O'Neal. Midway har med hjälp av motion capture-teknik återgestaltat Michael Jackson som också har lånat ut sin röst till spelet (spelets producent känner Michael). PlayStation2-versionen kommer att ha med tjejer som visar vilken rond det är och fotografer, så detaljrikedomen har fått sig ett välbehövligt lyft. Flera nya mästerskapslägen och segerdanser kommer att finnas, men bäst av allt är att boxarna nu kan utföra fler specialattacker. *Ready 2 Rumble: Round 2* släpps till båda formaten i november. ■



Full afro och glada handskar i *Ready 2 Rumble: Round 2*

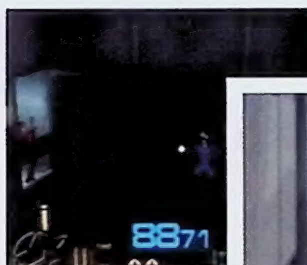
NYTT SKJUTARSPEL FRÅN NAMCO

ÄNNU EN TIDSBRIST

Namcos *Time Crisis* slog ner som en bomb i arkadhallarna och PlayStation-konverteringen blev en dunderhit. Namco producerade raskt en uppföljare, men den konverterades tyvärr aldrig till PlayStation. Namco har nu äntligen tänkt om, och producerar nu en exklusiv uppföljare till Playstation – *Time Crisis: Project Titan.*

Enmansarmén Richard Miller måste ännu en gång rädda Rachel MacPhearson som blivit kidnappad av Sherudo Garo. Det mesta känns igen från det första äventyret med två olika spellägen. I huvudläget spelar du igenom ett antal banor för att slutligen utmana Sherudo, och i Timed Mode kan man välja bana och spela den på tid. Det verkar som om det är hög tid att damma av sin gamla GunCon och förbereda sig för strid. ■







Skjutglada män med fula solglasögon i *Time Crisis: Project Titan.*

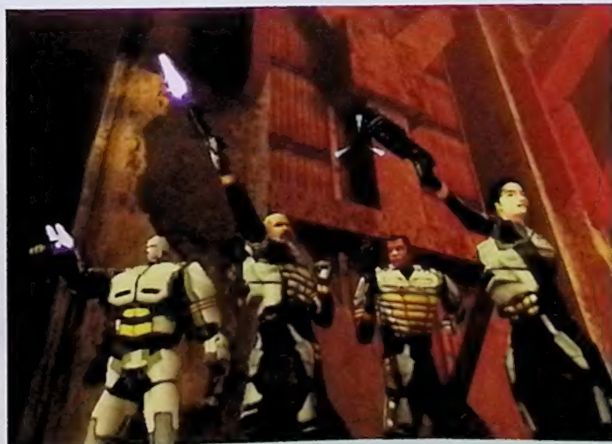
NYTT ÄVENTYRSSPEL FRÅN CORE

VÄLKOMMEN TILL PARADISET

Skaparna av *Tomb Raider*-serien, Core Design, har bekräftat att deras första spel till PlayStation2 kommer att heta *Project Eden.* Spelet utannonserades redan på årets E3-mässa, men sedan dess har ytterligare information släppts. Spelets projektledare, Adrian Smith, har utannonserat att spelet kommer att kännas som ett "nästa generations *Tomb Raider*", vilket lär få alla som gillar action- och äventyrsspel att höja på ögonbrynen.

Core Design har under den senaste tiden fått ta emot en hel del kritik riktat mot deras *Tomb Raider*-serie, som sagts vara allt för likartad och enbart massproducerad för att ge företaget snabba intäkter. Men Core Design har arbetat med *Project Eden* ända sedan det första *Tomb Raider*-spelet släpptes, så det lär inte vara fråga om ännu en klon. Utvecklarna säger att *Project Eden* kommer att bli ett lika revolutionerande spel, som *Tomb Raider* var när det släpptes.

Project Eden utspelas i en hotfull framtida miljö, som är befolkad av diverse mutanter och annat otrevligt som bara önskar livet ur dig, så det gäller att vara aktsam. Det kommer att vara möjligt att spela både i första- och tredjepersonsperspektiv, och ett nytt vapensystem har också utvecklats. Fyra spelbara karaktärer kommer att finnas tillgängliga. De har alla sina unika färdigheter, som behövs för att ta sig förbi alla spelets klurigheter. Varje karaktär har en imponerande arsenal, samt en uppsjö av diverse överlevnadsprylar. Man kommer till exempel att kunna placera ut stora automatvapen som bevakar passager, och det kommer att finnas en robot som kan ta sig förbi rum fyllda med giftgas. Spelet beräknas inte att släppas förrän till våren 2001, men det ser ut att vara värt att väntas på. PlayStation-Magasinet kommer naturligtvis att hårdbevaka detta spel, och redan i nästa nummer kommer vi att ha med en stor artikel om Core Designs två andra spelprojekt – *Tomb Raider V* och *Lara* på PlayStation2. ■







Project Eden

NOTISER

Spring utav bara helv...

Interplay har släppt mer information om deras senaste actionspel *Run Like Hell.* Spelet befinner sig än så länge på ett tidigt stadium, men Interplay har sagt att spelet kommer att finnas i butik 2001.
Speluppläget påminner om *Resident Evil*, men handlingen är förlagd till en rymdstation. Fientliga rymdvarelser har kidnappat Nick Connors fru, och det blir din uppgift att rädda henne. Lance Henriksen (spelade huvudrollen i *Millennium* och medverkade i *Aliens*) har röstsatt spelhjälten Connor och John Carpenter (regisserade bland annat *Halloween* och *Flykten från New York*) har sagts kunna vara med och utveckla kameravinklar för spelet.

Flygande brädor

Citerion, utvecklade bland annat *Trick Style* till Dreamcast, håller för närvarande på att utveckla ett nytt spel till PlayStation2. De har hämtat inspiration från filmen *Tillbaka till framtiden II*, och spelet kommer att heta *Stunt Squad.* Handlingen går ut på att man ska rädda sin stad från pengahungrande byggherrar. Var och en av de sju banorna gestaltar en veckodag. Speldesignern Craig Sullivan säger att han valt svävarbrädor istället för konventionella skateboards därför att "de är mer intressanta". *Stunt Squad* kommer under sommaren 2001.

Konami har bestämt sig

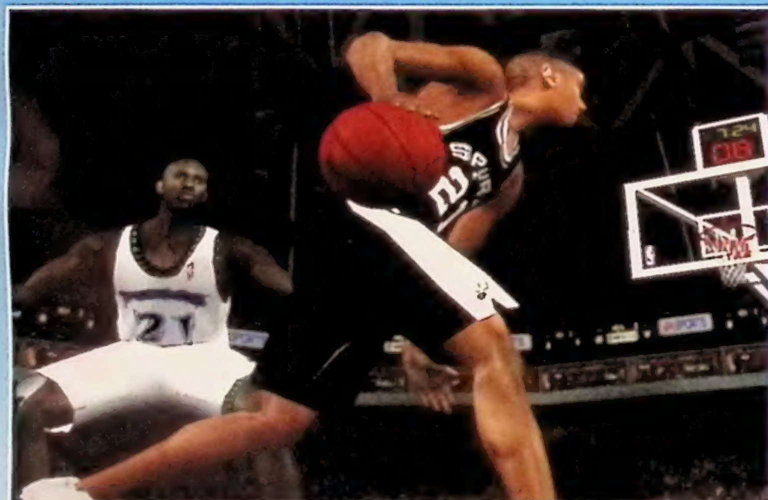
Konami visade nyligen upp vilka PlayStation2-spel de kommer att släppa i Europa. Företaget satsar mycket hårt på PlayStation2 och har som målsättning att bli en av de mest betydelsefulla tredjepartstillverkarna. *International Superstar Soccer, ESPN International Track & Field, ESPN X Games-Snowboarding, Silent Scope* och *Gradius III & IV* kommer att släppas i samband med att PlayStation2 har premiär. Konami nöjer sig dock inte med detta utan släpper också *Z.O.E, Shadow Of Memories, Age Of Empires II, ESPN NHL Hockey Night, ESPN NBA 2Night, Ephemeral Fantasia, Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty, 7 Blades* och *Red* under 2001.



Z.O.E



FIFA Soccer World Championship


NBA Live 2001


Knockout Kings 2001

ELECTRONIC ARTS SATSAR STORT

SPORTFOKUS

Electronic Arts *FIFA Soccer World Championship* för PlayStation2 sålde i över 160 000 exemplar första månaden, så mottagandet var milt sagt varmt. Det är det första PlayStation2-spelet som släpps i Japan av Electronic Arts tätt följt av *SSX* och *X-Fire*.

Alla som spelat *FIFA*-serien på PlayStation kommer snabbt att känna igen sig. Spelkontrollen är den samma, kameravinklarna likaså och samtliga spelare och arenor bygger på verkliga förebilder. Du kan välja mellan lag från den italienska, spanska, tyska och engelska ligan. Som om inte detta vore nog kan du också spela med 23 olika fullicensierade internationella lag.

Spelbarheten tycks vara den samma, men grafiken har fått sig ett rejält ansiktslyft. Aldrig tidigare har ett fotbollsspel sett så här bra ut. Spelarna kan lätt kännas igen med sina verkliga förebilder. Du kan lätt se att det är Fredrik Ljungberg som dribblar runt med bollen i Arsenal, och Juventus Edgar Davids ser tuffare ut än någonsin med sina röda brillor. Tyvärr har inte lika mycket tid lagts ner på publiken som är lika platt som alltid. Det viftas dock friskt med flaggor och ljudeffekterna har förbättras. Det nya reprisläget låter dig rotera kameran runt planen i 360 grader, och du kan frysa alla bildlägen à la *The Matrix*.

Electronic Arts tycks inte ha prioriterat innovation, utan snarare förädling när de producerade *FIFA Soccer World Championship* för PlayStation2. Titeln kommer med största sannolikhet att genomgå förändringar innan den är redo för den europeiska marknaden, men det ser redan nu mycket bra ut.

FIFA-serien är Electronic Arts största spelserie, men de övriga sportserierna från företaget är också på väg till PlayStation2. *Madden NFL 2001, NASCAR 2001, Knockout Kings 2001, NBA Live 2001, Tiger Woods PGA Tour 2001, NHL 2001* och *SSX (Snowboard SuperCross)* är alla på väg, och även ett nytt Formula 1-spel är under produktion. Ni kan förvänta er att återse all exakt statistik, fast med PlayStation2-attribut såsom förbättrad fysik, hastighet och artificiell intelligens. PlayStation-Magasinet kommer att hårdbevaka dessa högintressanta sportspel, så räkna med mer information inom kort. ■



HYPE

Nyheter från hela världen



NYHETSBREV

Direkt hem i din e-postlåda



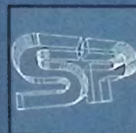
FORUM

Diskutera och debattera.



SPELGUIDE

724 konsolspel betygsatta



ONLINE

Tips och länkar till världens bästa spelsiter

http://www.**SuperPLAY.net**

PROVSPELAT





Det där svärdet borde väga ett ton. Måste vara plast.

BLADE ARTS

ENIX / SOMMAREN 2000

Bushido Blade påvisade att 3D-rörelser kanske är önskvärt, men inte alltid det optimala när det kommer till spelkontrollen. Många 3D-fightingspel förlitar sig fortfarande på gammal hederlig 2D, dock med förbättrat djup i grafiken med hjälp av polygoner.

Vad som är nytt i *Blade Arts* är att utvecklarna inte har nöjt sig med den formula som alla andra fightingspel har, utan de skryter med ett eget system som gör det möjligt för spelaren att låsa sin fiende under attack. Om du håller nere en knapp, så kan du cirkulera runt din fiende, släpp upp knappen, så har du full rörelsefrihet a´la 3D igen.

Blade Arts dyker upp i Japan till hösten och kommer till USA senare under året.





I det färdiga spelet kommer det finnas mängder med bilar att krascha.

TOP GEAR DARE DEVIL

KEMCO / HÖSTEN 2000

Kemco är större och mer välkända för japanerna, och för oss västerlänningar är Kemco nog mest känt som killarna bakom *Top Gear*-serien. Det senaste spelet från Kemco till PlayStation har nog blivit influerat av *Metropolis Racer*, som så många andra spel i samma genre.

De moment i spelet som utspelar sig i storstadsområdena kan erbjuda höga hastigheter runt om och i städer som New York, San Fransisco, London och Tokyo. Det finns en hel del satir i spelet, och man skulle kunna säga att det är ett mellanting mellan *Driver* och *Crazy Taxi*. Och med såna uppenbara kopplingar till kultfilmen *The Italian Job* med Benny Hill, så vore det en skymf om du inte fick ta dig ett provåk. Sätta på dig säkerhetsbältet!

38 ON 138 OE
プレイステーション

ORIENTEXPRESSEN

HAI ROBOT!

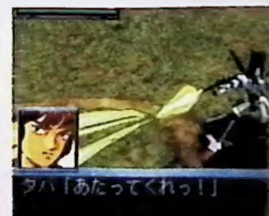
SUPER ROBOT VANDALISERAR TOKYO

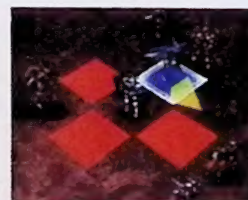
Det är inte så troligt att du har hört om den här titeln genom PSM, utan vill du ha information om det här spelet, så får du nog vända dig till hardcore-sidor på webben. Hur som helst, så toppade Banprestos *Super Robot Taisen Alpha* spellistorna i Japan när det släpptes, och det kan väl inte vara så att hela 390 433 personer kan ha fel? Eller?

Super Robot Wars-serien debuterade på Game Boy för snart tio år sedan, och sedan dess har det dykt upp på nästan varenda konsol på den japanska marknaden. Spelet har dock nästan inte förändrats någonting sedan mitten på 90-talet, då den släpptes till Super Famicom (SNES). Det hela börjar med ett isometriskt slagfält, gruppera dina mechanoids, och börja sedan att engagera dig i primitiva småslag. Alpha innehåller en del smarta trick, såsom att förena och splittra olika enheter (typ: *Transformer*). Nu kan inte ens PlayStation motstå ett sådant här system som uppvisar en retrostatus som heter duga.

Hur ska man då tolka detta fenomen? För att förstå vad som är så fantastiskt, så måste du lära dig att uppskatta karaktärerna i spelet. Till att börja med kan vi säga att titeln är full av välkända ansikten (om man är animeintresserad). Du kommer att finna i princip alla stora namn från animekretsar: *Gundam, Evagelion, Gunbuster, Giant Robo, Mazinger* och till och med *Macross*. Och, för att göra det hela ännu lustigare: de SD-renderade (super-deformed) figurerna är riktigt söta. En söt liten nyckelring medföljer också Special Edition-spelet.

Att spelet var en succé var tidigt ett faktum, och inte långt därefter avslöjade Banpresto att de redan var på väg med en uppföljare: *Super Robot Taisen Alpha 2*. Om du undrar vad det är för skillnad mellan japanska och europeiska spelare, kan vi ge dig en liten hint: hur många europeiska titlar säljer enbart på lojalitet från fansen?









En explosion av filmsekvenser introducerar det mäktiga Combattler V (stora bilden). De kultförklarade söta SD-renderade figurerna charmar alla som råkar få en glimt av dem.

NYA RELEASER

ALICE IN WONDERLAND ANOTHER WORLD
(AFFECT)

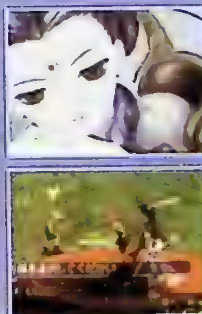
Utvecklarna hävdar att spelet är baserat på den klassiska sagan, men vi på PSM-redaktionen kunde inte erinra oss om att det någonstans i sagan fanns en elak trollkarl som trollar bort ljud, färg och tid från Lewis Carrolls fantasivärld. Spelet går ut på att du guidar Alice till de rätta sakerna som hon behöver för att återställa ordningen i underlandet. En hel del välkända ansikten dyker upp genom spelets gång, och de sötare karaktärerna håller sig såklart till den gulliga och snälla Alice.



Affect har utlovat en massa söta små djur som ska hjälpa Alice.

ELDER GATE
(KONAMI)

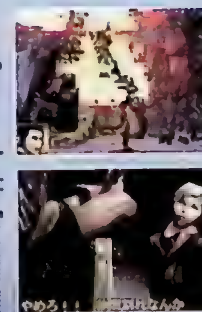
Konami är trött på alla *Suikoden*-kopior, och har just släppt ett rollspel, som vi bara fick tjuvkika litegrann på under Tokyo Game Show. Det handlar om att slå ner så många monster som möjligt, men spelet är bättre än så: spelstrukturen i stort förändras inte under historiens gång, men du får nya städer, kartor, fängelsehålor för varje nytt spel. Inte nog med det, handlingen kan förändras på ett drastiskt sätt den också. En spelbar demo släpptes i juni för att stilla den vilda nyfikenheten hos massorna.



Grafiken ser trist ut i stridsmomenten, men karaktärerna ser desto bättre ut.

ACONCAGUA
(SONY)

Aconcagua finns i verkligheten. Det ligger i Argentina och är den högsta bergstoppen utanför Himalaya med sina 6959 meter över havet. Vad som däremot inte finns i verkligheten är landet Meruza, som Sony har hittat på till spelet *Aconcagua*. Det bästa du kan göra i det här spelet är att undvika strider i allra möjligaste mån. Du ska försöka hjälpa en grupp överlevare till säkerhet, men du är samtidigt jagad av militären, som är fast besluten om att hitta dig. En *Cliffhanger*-liknande jakt påbörjas, och du möter idel faror på vägen.



Det gäller att ha nerver av stål om man ska klara sig uppe på Aconcagua.

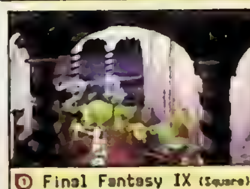


TOP 5 – FÖRSÄLJNING



1. Dance Dance Revolution Third Mix (Konami)
2. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
3. FIFA WSC (PS2) (EA/Square)
4. F1 2000 (EA/Square)
5. Breath Of Fire (Capcom)

TOP 5 – HETT EFTERLÄNGTADE

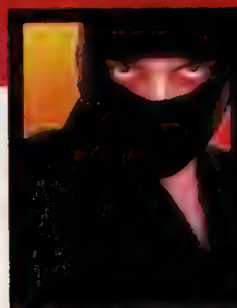


1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dragon Quest VII (Enix)
3. Final Fantasy X (Square)
4. Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (PS2) (Konami)
5. Tales Of Eternia (Namco)

TOP 5 – LÄSARNAS FAVORITER



1. Vagrant Story (Square)
2. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
3. F1 2000 (EA/Square)
4. Breath Of Fire (Capcom)
5. Kessen (PS2) (Koei)



Vår heliga utrikeskorrespondent i Japan, Ninja X, siar om framtidens spel

EXPORTEN GYNNAR SPELANDET

Du kanske har köpt *Metal Gear Solid* och ser fram mot uppföljaren, och du har antagligen spelat *PaRappa* och senaste *Resident Evil*, och du kanske till och med ligger sömnlös om nätterna och funderar på huruvida *Final Fantasy IX* har tappat stinget. Alla dessa titlar är ju som ni vet japanska, och västerlänningarna verkar mer och mer intresserade av vad vi här i öst har att bjuda på, men det verkar inte alls som att regeln gäller även i omvänd ordning.

Vissa av storsäljarna i Europa och USA har inte ens hittat hit, och du kanske blir överraskad av att höra att vi inte fick hit *Driver* och *Wipeout 2097* förrän i våras, och vad som kanske är mest chockande för dig är att ingen av dessa två titlar gick särskilt bra här.

Något som är intressant är att *WWF Smackdown* och *Exciting Pro Wrestling* precis ska släppas här. Vem vet, kanske blir dessa titlar de storsäljare man trodde att de skulle bli i väst.

Många av företagen här väntar sig kraftiga uppgångar i och med deras releaser i västvärlden, så om du även i fortsättningen vill se japanska spel och japanska genrer, fortsätt att köpa våra spel.

KOLL PÅ AKIHABARA

NINJA X SMYGER RUNT I GRÄNDERNA I TECHNOKVARTEREN I TOKYO DÄR HAN TAR REDA PÅ DE SENASTE SANNINGARNA OCH LÖGNERNA ÅT SVENSKA PLAYSTATION-MAGASINET.

PlayStation kan användas till så mycket mer än bara spel. D3 Publishers nya *Functional 1300 Practical Series* med bra budgettitlar inkluderar *Cooking Recipe*, *Transfer Guide 2000*, *Feng Shui At Home* och *Name Onomancy*.

Square berättar att försäljningslistan för de förbeställda kopiorna av *FF IX* gick över halvmiljonstrecket efter bara fyra dagar, och dessa första lyckliga köpare fick med ett Vivimjukisdjur som tack för visad lojalitet. Square räknar dock med att sälja 20 procent mindre av *FF IX* än av *FF VIII* på grund av det ökade intresset för PlayStation2.

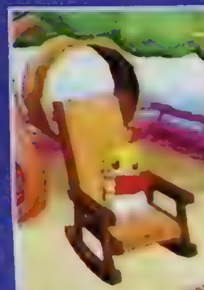
Tecmo jobbar på nya titlar i deras *Gallop Racer*-serie och deras *Monster Farm*-serie, båda de nya titlarna ska komma till PlayStation. *Monster Farm*-serien har redan sålt över två miljoner exemplar världen över, och då är både PlayStation- och Game Boy-titlarna inräknade.

Konami arbetar på ett sidospår till kommande PlayStation2-spelet *Suikoden 3*, och det nya spelet heter *Suikogaiden Volume 1 Swordsman of Harmonia*. Formatet blir PlayStation, och releasen blir hösten 2000.

BARA I JAPAN

HAMSTER TALES
(BECK)

Efter att du har valt mellan femtio olika hamstrar, så ska du ta hand om ditt lilla husdjur och så småningom lära det att tala. När man köper spelet, så följer ett litet PocketStation med i kartongen, och passande nog heter det *Hamster Anywhere*. Denna lilla manick är helt nödvändig om du vill skicka små meddelanden och tipsa kompisarna om hur man på bästa sätt gör hamstern till ett lyckligt djur.



TITEL:

LMA MANAGER 2001

ANTECKNING:

CODEMASTERS SPÄNNER MUSKLERNA OCH UTLOVAR DET BÄSTA MANAGERSPELET NÅGONSIN

PRODUKTINFO:

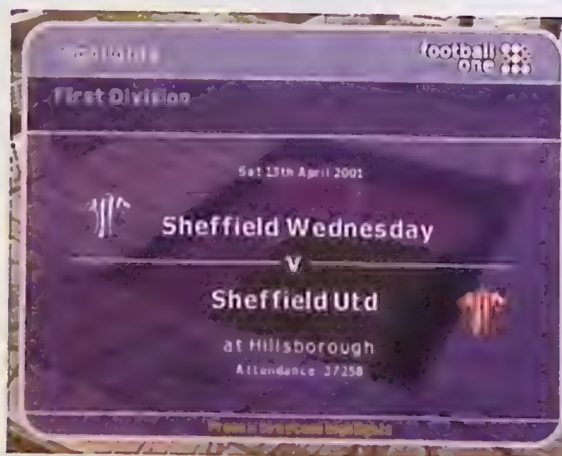
GENRE:	Codemasters
UTGIVARE:	Codemasters
UTVECKLARE:	1-2
RELEASE DATUM:	Hösten 2000

KARAKTÄRS DESIGN:

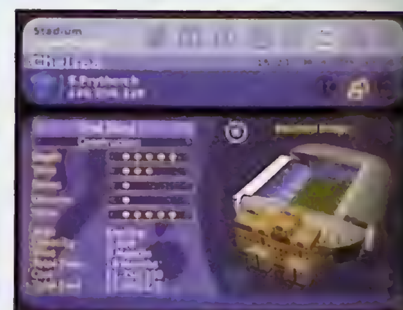


FÄRDIGT: 65%





Stamford Bridge? Det kanske går att flytta arenan till Turin.



Derbyn är kul, särskilt när båda lagen är ganska dåliga.

KONTROLLERAD DRAMATIK

För att göra de långa säsongerna mer varierande har Codemasters lagt till några nya utmaningar. Producenten Simon Prytherch har valt ut sina favoriter.

- Det finns ett spelsätt där man kan bygga sitt drömlag. Innan säsongen får spelaren en viss summa pengar som är avsedda för spelarköp. Under säsongen är transfermarknaden stängd och man har en säsong på sig att vinna ligan. Ett annat roligt spelsätt är Crisis Mode. När spelaren blir manager för klubben ligger laget på andra plats i ligan. De sex bästa spelarna är skadade, transfermarknaden stänger två veckor senare och det är bara tre månader kvar på säsongen.

När vi frågade honom om spelets djup svarade han så här:

- Till en början kan det kanske vara lite svårt att skräddarsy den perfekta taktiken och därför har vi lagt in några klassiska spelsätt. Till exempel går det att säga åt laget att spela som Liverpool gjorde på 70-talet, det brasilianska landslaget gjorde 1970 eller Celtic gjorde 1967. Och är man missnöjd med lagets insats går det ändra taktik i halvlek med hjälp av ← och → knapparna. Sådana förändringar är dock temporära. Man kan säga att de fyller samma funktion som en managers direktiv från sidlinjen under matchtid.

L*MA Manager* **blev en succé. Det kom från ingenstans och överträffade Electronic Arts, Eidos och Infogrames managerspel. För många, i synnerhet de konkurrerande spelbolagen, var detta säkert en smärre chock. Att Codemasters skulle producera fjolårets bästa managerspel var ungefär lika oväntat som att det rumänska landslaget skulle slå ut både Tyskland och England ur EM. Och nu börjar det bli dags för uppföljaren. Frågan är om Codemasters på nytt ska lyckas dräpa de större och mer meriterade spelhusdrakarna.**

Precis som Alex Ferguson, som inför varje säsong förstärker sitt Manchester United med nya stjärnor, har *LMA Managers* producent Simon Prytherch försökt att tänka i lite nya banor.

- Vi ville inte slänga ihop en traditionell uppföljare som i stort sett bara bestod av uppdaterad statistik. Vi föredrog istället att starta på ruta ett igen. Spelet har därmed fått en helt nytt utseende och man kommer till exempel att använda ← och →knapparna när man befinner sig i de olika menyerna. Det nya, renare utseendet påverkar också matchspelet. Det känns ungefär som en interaktiv TV-sändning och resultatet har blivit ett smidigare spel, berättar han.

- En annan sak som vi har förbättrat är den artificiella intelligensen. Spelet reagerar nu på så gott som varje taktiskt förändring som spelaren gör. Och så har vi gjort 3D-animeringen mer varierad och realistisk så att man verkligen ser skillnaden, fortsätter han.

Allt detta låter såklart lovande, men man ska komma ihåg att matchernas inramning är ganska oväsentliga om inte spelarna rör sig bra. Hur det kommer att förhålla sig med detta vet vi annu inte, men i *LMA Manager 2001* kommer i alla fall

CITAT: **"Vi ville inte slänga ihop en traditionell uppföljare som i stort sett bara bestod av**



Det gäller att träna på tacklingar. Numera är det ju nästan dödsstraff på tacklingar bakifrån om de inte träffar bollen.



En ny upplaga, ett nytt utseende och ett helt nytt spel? Vi väntar med spänning på ***LMA Manager 2001***.

spelarnas egenskaper att vara mer varierande än i det första spelet.

Att vara manager för en fotbollsklubb är dock många gånger mycket svårare än det verkar. Att få 20 stycken individualister att sträva mot samma mål kräver både rutin och skicklighet. Därför är det bra att spelet innehåller en träningssäsong, så att nybörjare får ett tag på sig att vänja sig vid rollen som manager, innan de på allvar ger sig in i hetluften.

Som manager i *LMA Manger 2001* kommer man att kunna välja bland fler än 300 klubblag och 8000 spelare. Skotska Premier League har lagts till, och såväl som Europacupen och alla stora engelska turneringar finns med i spelet. För att kunna göra spelet så realistiskt som möjligt vände sig Simon och hans kollegor till League Manager Association (LMA).

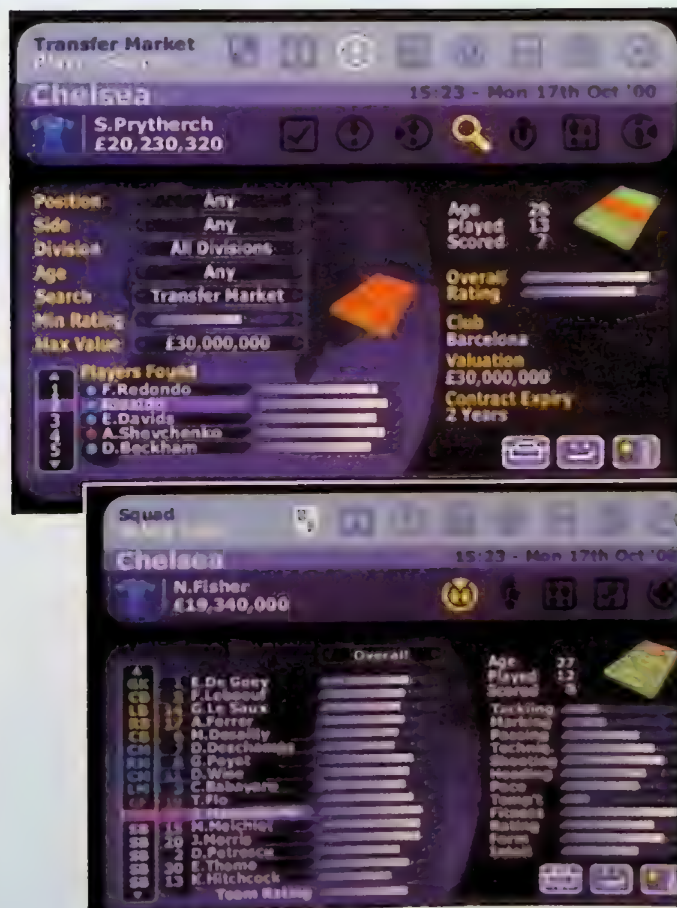
- Våra kontakter på LMA har främst försett oss med information om lagens olika taktiker. Tack vare detta kommer spelaren själv att kunna träna laget, och hitta det spelsätt som bäst passar det lag som han är manager för. Några av de faktorer som man måste ta hänsyn till, förutom kollektivets defensiva och offensiva kvaliteter, är spelarnas tålamod och passningsförmåga, avslöjar Simon.

Och ska man tro honom blir *LMA Manager 2001* det första PlayStation-spelet i genren som på allvar kommer att kunna mäta sig med förebilderna till PC.

- *LMA Manager 2001* kommer att vara ett lätthanterligt spel samtidigt som det innehåller detaljer som inte ens finns med i de allra bästa PC-titlarna. Jag anser personligen att vårt managerspel är det bästa som någonsin har gjorts.

Stämmer verkligen detta kan alla fotbollsintresserade PlayStation-ägare skatta sig mycket lyckliga. ■

Steve Merret



UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Codemasters
NAMN:	Simon Prytherch
POST:	Producent
BAKGRUND:	Började som programmerare på Mirrorsoft. Har tidigare gjort *Pete Sampras Tennis* och det första *LMA Manager*-spelet.
INSPIRATION:	Vi har inte studerat något annat managerspel särskilt noga. Istället har vi fått vår inspiration via Internet och TV.
ÖVRIGT	
HEMSIDA:	www.codemasters.com

uppdaterad statistik. Vi föredrog istället att starta på ruta ett igen”

TITEL:

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?

ANTECKNING:

GE INTE UPP, DET BLIR SNART DIN TUR. TV-PROGRAMMET VEM VILL BLI MILJONÄR KOMMER INOM KORT ATT BLI TV-SPEL. OCH DÅ FÅR ALLA CHANSEN ATT VINNA.

PRODUKTINFO:

GENRE:	Underhållning
UTGIVARE:	Eidos
UTVECKLARE:	Hothouse Creations
RELEASE DATUM:	September
FÄRDIGT:	60%



Bengt Magnusson har inget med spelet att göra. Frågorna i spelet kommer från hans amerikanska kollega.



Man kan nästan ta på spänningen i studion, när Bengt Magnusson spänner ögonen i de deltagande och frågar om de är alldeles säkra på sitt svar. Hemma i tittarnas vardagsrum är läget ungefär detsamma, trots att de inte har en enda krona att förlora. Ett sjukt fenomen eller lysande underhållning? Vi låter det vara osagt och nöjer oss med att konstatera att showen nu blir TV-spel.

- Showen testar deltagarnas förmåga att behålla lugnet i pressade situationer, säger Rob Davies som är producent på Hothouse Creations.

- Deltagarnas girighet bidrar också till underhållningsvärdet. Vårt spel kommer att ha samma upplägg som TV-showen, fortsätter han entusiastiskt.

Ett centralt inslag i showen är deltagarnas tre livlinor. Den första kallas 50:50, och innebär att två av fyra svarsalternativ försvinner direkt. Kvar finns då endast det rätta svaret och ett felaktigt. 50:50 kommer att fungera på exakt samma sätt i PlayStation-spelet. De två andra livlinorna har dock modifierats en aning. Rob berättar:

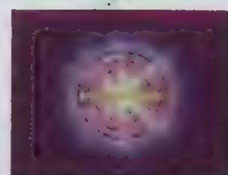
- Spelarna kan liksom i TV-showen ringa en vän och be om råd, men i vårt spel finns det tio förinspelade svar. Spelaren väljer så klart själv vilken av vännerna han eller hon vill rådfråga. Några kommer att framstå som tvärsäkra, andra kommer att vara osäkra och en del gissar vilt. Alternativet att be publiken om hjälp fungerar på samma sätt som i TV-showen. 100 olika personer har fått svara på varje fråga och resultatet presenteras när spelaren väljer att använda sin livlina.

PSM kunde inte motstå frestelsen utan bad att få svara på frågorna. Och det fick vi. Så när du spelar *Who Wants To Be A Millionaire* kan du tänka på att vi sitter i publiken.

Spelet kommer även att innehålla en möjlighet att spela tillsammans med kompisar. Detta kommer först att fungera som kvalfrågorna i TV-showen. Den som lyckas placera fyra olika svar i rätt ordning kommer att få sätta sig i heta stolen. När sedan en av spelarna sitter i heta stolen är det bara att välja om han eller hon ska få klara sig själv, om man ska spela ihop eller tävla mot varandra (Hotseat Mode). Att alla vill bli miljonärer tar vi for givet. ■

Dan Mayers





Vem vill bli miljonär? Dum fråga.

UTVECKLARPROFIL

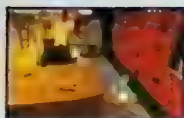
FÖRETAG:	Hothouse Creations
NAMN:	Rob Davies
POST:	Producent
BAKGRUND:	Rob utvecklade länge spel åt MicroProse. Hothouse har släppt tre strategispel till PC.
INSPIRATION:	Skrek åt deltagarna i TV-showen när de inte kunde rätt svar, och blev sedan generad när han insåg att han också hade fel.

CITAT: **"Showen testar deltagarnas förmåga att behålla lugnet i pressade situationer"**

TITEL:

I KORTHET

FLER FRESTANDE SPELNYHETER PÅ VÄG TILL EN PLAYSTATION NÄRA DIG...



DONALD DUCK: QUACK ATTACK

Ubi Soft • www.ubisoft.com

Kalle Ankas 3D-debut är ett äventyr med fyra världar. Som vanligt har Kalle svårt att kontrollera humöret, och vi kan säkert se fram emot många hysteriska utbrott.



THE GRINCH

Konami • www.konami.co.uk

Spelet är baserat på Jim Carreys kommande film *The Grinch That Stole Christmas*. Äventyret riktar sig främst till de yngre spelarna.



MONSTER FORCE

Konami • www.konami.co.uk

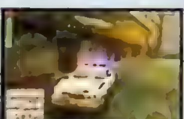
Ännu ett 3D-äventyr med mycket action. Grafiken är ganska gullig och karaktärerna ser ut som lustiga varianter av kända skräckfigurer som till exempel Frankenstein.



MTV SPORTS BMX: EXTREME

THQ • www.thq.co.uk

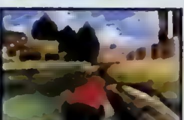
Tävla på 50 olika platser med tio stycken proffscyklister, var och en med sin egen stil och teknik. Musiken är hämtad från MTV, vad annars?



WORLD´S SCARIEST POLICE CHASES

Fox Interactive • www.foxinteractive.com

Fox Interactive lovar ett racingspel, där man inte behöver dra i handbromsen varje gång hastighetsmätaren passerar 100 kilometer i timmen.



HYDROSPORT RACING

Mattel Interactive • www.mattelinteractive.com

Välj mellan 20 båtar och 50 banor, och ge dig ut på sjön. Du kommer bland annat att få se många av världens mest berömda byggnader.



RUGRATS IN PARIS

THQ • www.thq.co.uk

Ja, du hör ju själv. Rugrats åker till Paris, och förutom hemliga bonusbanor och multiplayerspel kan vi se fram emot rösterna från serien.



POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE

THQ • www. thq.co.uk

Spela som de klassiska hjältarna eller byt upp dig till Titaniummodellen. Spelet kommer att innehålla fler än 20 nivåer och rösterna är hämtade från TV-serien.



CHICKEN RUN

Eidos • www.eidos.co.uk

Precis som filmen med samma namn kommer *Chicken Run* att utspela sig på en kycklingfarm. Din uppgift blir att hjälpa ett gäng interner att ta sig ut till friheten.



ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Crave • www.cravegames.com

22 karaktärer från *Ultimate Fighting Championship* gör upp om titeln som den ultimata kämpen. Utvecklarna har tidigare gjort titlar som *Tekken 2* och *Soul Edge*.

PRODUKTINFO:





Power Rangers Lightspeed Rescue

De nya Titaniummodellerna från TV-serien kommer att finnas med i THQ:s kommande spel.

ÖVRIG INFORMATION

Sajter du bör kolla in...

Square Europe: www.square-europe.co.uk
Genierna bakom *Final Fantasy*-spelen har äntligen öppnat kontor i Europa. På deras hemsida hittar du bland annat den senaste informationen om *Final Fantasy XI*.

LucasArts: www.lucasarts.com
En bra hemsida om du känner att kraften är med dig, eller bara vill ta en titt på Lucas Arts kommande racingspel *Star Wars: Demolition*.

DISTRIBUTÖRER

Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören.
OBS! Distributören ger inte lösningar eller spelfusk! Kolla våra tipssidor i stället. Kolla också våra releaselistor för att se när spelen ska släppas.

EGMONT	08-587 610 00
ELECTRONIC ARTS	08-594 106 50
INFOGRAMES	08-760 10 01
IQ MEDIA	08-597 960 50
JACK OF ALL GAMES	08-760 02 40
K. E. MEDIA	08-739 99 50
KONAMI	08-428 87 90
PAN INTERACTIVE PUBLISHING	08-769 86 50
UBI SOFT	08-555 361 20
VISION PARK DISTRIBUTION	08-449 85 00

Utgivare: Midway
Utvecklare: Midway
Antal spelare: 1
Releasedatum: September

Mortal Kombat: Special Forces

INTE ÄNNU ETT *MORTAL KOMBAT*-SPEL, TÄNKER NI. VAD NI INTE VET ÄR ATT ALLTING INTE ÄR SOM FÖRUT.



M*ortal Kombat*-serien var på sin topp för ungefär sex år sedan. Det andra spelet sålde i flera miljoner exemplar och utklassade alla konkurrenter. Men sedan dess har det mesta gått fel. *Mortal Kombat* har tappat sitt anseende som varunamn och Midway tycks ha stora problem att utveckla konceptet. Kanske kan *Mortal Kombat: Special Forces* bli vändningen.

När Midway och deras *Mortal Kombat 4* inte lyckades ta steget in i den tredimensionella världen var det som upplagt för att något annat spelbolag skulle erövra tungviktstiteln. Och mycket riktigt, Namcos *Tekken* blev snabbt det självklara förstahandsvalet. Förmodligen inser Midway att det är väldigt svårt att göra någonting åt detta.

Mortal Kombat: Special Forces är i alla fall ett steg i en helt ny riktning. Huvudrollen innehas av Jax, han som fick sina armar avslitna i det andra spelet och opererade på järnarmar lagom till seriens tredje del, och upplägget kan beskrivas som ett tredimensionellt actionäventyr.

Bortsett från Jax har alltså *Mortal Kombat: Special Forces* väldigt lite gemensamt med de andra spelen i serien. De stora mängderna blod som fanns i de tidigare spelen har

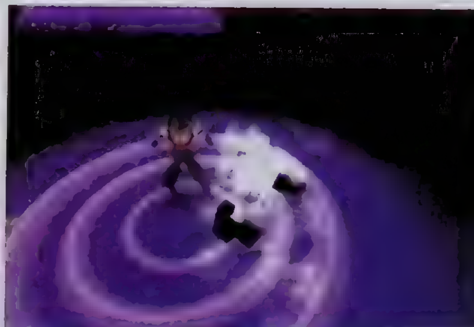
"De stora mängderna blod som fanns i de tidigare spelen har blivit mindre eftersom striderna inte är lika viktiga som jakten på nycklar och koder."





Glöm det du tidigare har lärt dig om *Mortal Kombat*. Den här gången räcker det inte bara med att sparka och slåss.





Bossar i slutet av banorna är inget nytt.







Jax är inte lika blodtörstig som tidigare. Kanske har det blivit för mycket av det goda.

blivit mindre eftersom striderna inte är lika viktiga som jakten på nycklar och koder.

Trots att Jax kan försvara sig med en mängd olika slag, sparkar och attackkombinationer ligger tonvikten på vapen som missiler, maskingevär och granatkastare.

Spelaren ser äventyret ovanifrån och platserna är ungefär de man kan förvänta sig i den här sortens spel; garage, kontor, kloaker och raviner är några exempel på de platser som Jax besöker. I slutet på varje tvådelad bana väntar en boss.

För att försöka bidra med något nytt till genren har Midway lagt till ett par banor med tunnlar och dalgångar där man spelar ur ett förstapersons-perspektiv. Prickskyttsperspektivet förstärker ytterligare tonvikten på användningen av vapen. Med lite skicklighet kan man sänka motståndare på långt avstånd med en huvudträff.

Midway har verkligen gjort sitt bästa för att uppfylla alla krav som man kan ställa på den här sortens actionspel. *Mortal Kombat* kanske inte är lika snyggt som Eidos *Fighting Force* med det innehåller ändå flera godbitar. De kombinerade attackerna fungerar effektivt och det finns en handfull pusselinslag som gör spelandet varierande. Striderna kommer sporadiskt och eftersom Midway har försett Jax med mycket ammunition är det bara att peppra första bästa motståndare full med bly.

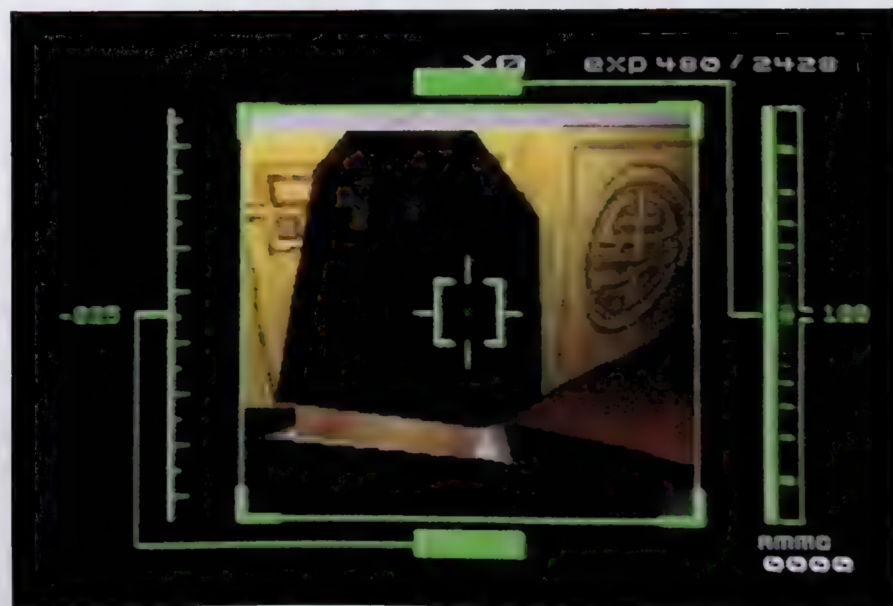
Midway har antytt att det mycket väl kan komma fler spel i samma stil som det här, fast med andra *Mortal Kombat*-hjältar i huvudrollen. Men en förutsättning är nog att *Mortal Kombat: Special Forces* möts av ett bättre mottagande än de senaste delarna i serien. Och visst vore det tragiskt om en av våra mest klassiska spelserier skulle dö ut. Fast Midway har säkert förberett sig på det värsta. Vem vet, nästa gång kanske de ger sig på sport eller pussel. ■

Steve Merett



HÅLL UTKIK EFTER...

FIENDERNAS HUVUDEN



Jax är hälften människa och hälften robot. Han klarar av att hantera de flesta vapen, däribland ett prickskyttsgevär som han kan skjuta ner fiender med.



PSM TYCKER

+ POÄNG

- Kombinationsattacker
- En del pusselinslag
- Häftiga banor

− POÄNG

- Suddig grafik
- Lite virrigt
- Förutsägbart

! VÅRT STALLTIPS

Fightingspelen behöver fräschas upp. Midway försöker med vapen. Att kombinera traditionellt spark- och knytnävsvåld med granatkastare kanske är helt rätt, men kombinationen kan lika väl resultera i ett obalanserat spel.

Utgivare: Square
Utvecklare: Square
Antal spelare: 1
Releasedatum: September

Parasite Eve II

SNART GÅR RIKSLARMET. ALDRIG TIDIGARE HAR EN BIOKEMISK KATASTROF VARIT LIKA EFTERLÄNGTAD SOM DEN HÄR









Bonuspoängen fungerar på samma sätt som valutan i rollspel. Det gäller att döda så många fiender så möjligt så att man kan uppgradera sin vapenarsenal.

Hon kom från ingenstans och etablerade sig direkt som en av spelhistoriens coolaste hjältinnor. Med knähöga stövlar, och en fulladdad pistol gav hon sig ner på Manhattan för att utplåna de muterade monstren som härjade fritt och spred skräck i New York-borna. Och nu är hon tillbaka. Det har blivit dags för oss i Europa att stifta bekantskap med Aya Brea.

Handlingen i *Parasite Eve II* är baserad på en novell av den japanska författaren Hideaki Sena. Äventyret utspelar sig tre år efter upptäckten av den nya sortens Mitochondraorganismer som var bakgrunden till det förra äventyret på Manhattan. Den här gången ska Aya bege sig till Kalifornien, för att på nytt jaga monster och försöka lösa ett gåtfullt mysterium. Mer än så vet vi faktiskt inte i nuläget.

Utseendemässigt kommer inte *Parasite Eve II* att skilja sig särskilt mycket från originalet. Tanken är att de förrenderade bakgrunderna och spelets kameravinklar ska skapa en dramatisk stämning som får spelaren att sitta som på nålar. Striderna utspelar sig däremot i realtid och enligt Square hänger mycket på spelarens reflexer och förmåga att sikta.

Eftersom Square inte hade något Europakontor när *Parasite Eve* släpptes, valde de att inte lansera spelet i Europa. Inför uppföljaren betyder det givetvis att Square inte kan räkna med att spelet får ett lika självklart mottagande som i Japan och USA. Fast trots att de inte säger det rakt ut hoppas nog Square att de som köpte *Resident Evil*-spelen också ska uppskatta *Parasite Eve II*. Blandningen av hårdkokt action och pussel är ju en gemensam nämnare. För att inte tala om monstren.

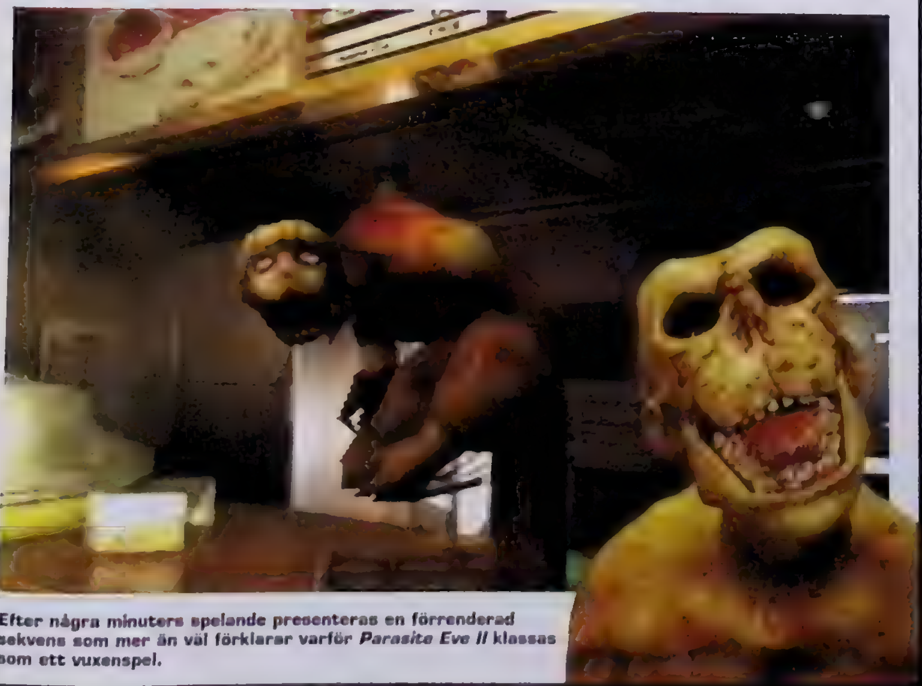
Upplägget i *Parasite Eve II* kan beskrivas som en blandning mellan originalets RPG-stil och *Resident Evils* speciella skräckaction. Ayas parasitenergi fungerar på samma sätt som magierna i många rollspel och spelaren uppgraderar dem med erfarenhetspoäng. Under äventyrets gång kommer man också att samla på sig bonuspoäng när man dödar fiender. Bonuspoängen använder man sedan till att köpa kraftfullare vapen och bättre skydd.

Förhoppningsvis kommer *Parasite Eve II* få oss att glömma bort hur arga vi blev när Square bestämde sig för att inte släppa det första äventyret i Europa. I september får vi svaret. Fram till dess är det bara att hålla tummarna, och hoppas på att spelet blir lika bra eller rent av bättre än ettan. ■

Zy Nicholson

HÅLL UTKIK EFTER...

ALLA LÄSKIGA MONSTER



Efter några minuters spelande presenteras en förrenderad sekvens som mer än väl förklarar varför *Parasite Eve II* klassas som ett vuxenspel.

PSM TYCKER



+ POÄNG

- Ser väldigt snyggt ut
- Monster och vapen brukar vara en bra kombination

− POÄNG

- Klurig spelkontroll
- Aya Brea har aldrig tidigare varit i Europa

! VÅRT STALLTIPS

Likheterna med *Resident Evil* är snarare positiva än negativa. Frågan blir istället om de inbitna actionfansen kommer att uppskatta RPG-inslagen?

Utgivare: Ubi Soft
Utvecklare: Ubi Soft
Antal spelare: 1
Releasedatum: September

Rayman 2: The Great Escape

DET BENLÖSA SLOKÖRADE GALLISKA UNDERVERKET KOMMER TILLBAKA FÖR ÄNNU ETT INTERGALLAKTISKT UPPDRAG

Det är något visst med den intergallaktiska gallionen i *Rayman 2*. Det går inte alls att jämföra med konstigheterna i t.ex. *Star Trek*. Det är mer... tja, man skulle kunna säga att det ordagrant handlar om ett fabulöst stort rymdskepp mitt i universum, och vid rodret finner vi Razorbeard som tillsammans med ett gäng hyperarmerade ärekeskurkar, har lyckats med bedriften att kidnappa Raymans polare.

Återigen ger sig vår lemlöse vän ut på ett riskfyllt uppdrag, och denna gång handlar det om att ta sig ombord på ett gigantiskt piratskepp besudlat med elaksinnade varelser.

Trots att det låter som om du skulle behöva titta dig över axeln genom hela spelet, så är det inte riktigt så. På några av de 20 3D-världarna är det faktiskt ganska lugnt, och du kan ta dig tid att njuta av de snygga detaljerna i miljön i form av gröna platåer, porlande vattenfall och vackra fjärilar.

Längs Raymans resa kommer du att stöta på några vänligt sinnade figurer som mer än gärna hjälper Rayman med PowerUp's och annat, som kan vara behövligt i spelet. Bland dessa vänliga varelser finner vi älvan Ly (som för övrigt är Raymans stora kärlek), en stor blå groda (Globox) som kan samla ihop regnmoln åt dig och sist, men definitivt inte minst Carmen, en val som hjälper hjältehjälten att komma igenom undervattensvärldarna. Hon blåser ut gigantiska luftbubblor, så att Rayman kan andas under vatten. Detta förutsätter dock att Rayman når luftbubblorna innan pirayorna gör det.

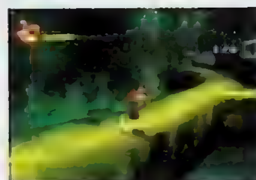
Rayman har även i denna version nytta av sina slokande öron, som hjälper honom att galant segla nerför höjder av alla de slag. Öronflygande är dock inte det enda transportmedlet i spelet: du kan även välja att låta Rayman låna en raket eller så kan snoken Sam låna ut sin hala rygg och ge Rayman skjuts en bit.

"Jaha, så detta är ett spel för barn?", tror du. Tja, det var tanken, men den här versionen är mörkare än sin föregångare, och har större variation och är helt klart godkänd innovationsmässigt. Håll utkik efter låsa-målet-funktionen som hjälper Rayman att överlista sina fiender när han skjuter mot dem, samtidigt som han dansar från sida till sida med till synes ingen ansträngning alls. Det ser helt klart ut som att barnen får kika över axeln medan pappa spelar färdigt, innan de får lägga vantarna på det här spelet. Mer om rymdpiraterna och deras upptåg i nästa månads recension. ■

Dan Mayers







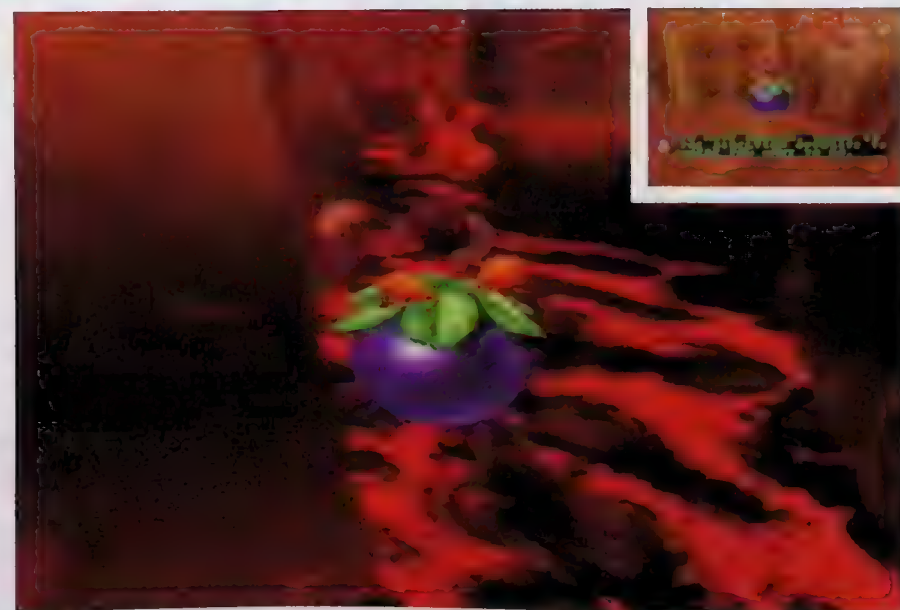
Extrauppdrag gör att spänningen hålls på en relativt jämn nivå..



Tack vare den goda älvan Ly, så har Rayman fått speciella krafter som gör det möjligt för honom att avfyra skott mot särskilda mål och svinga sig som Spindelmannen mellan olika hinder.

HÅLL UTKIK EFTER...

FLYGANDE PLOMMON



Rayman klättrar ombord på gigantiska plommon som fungerar lite som helgalna transportmedel. Hoppa på, avfyra några skott mot närmaste vägg och rekylen skjuter dig åt motsatt håll. Du kan även använda plommonfarkosten till att nå de platser som tidigare var omojliga att komma till, eller använda ovannämnda rekylprocession för att komma over lavafloder.



TYCKER

+ POÄNG

- Väldesignade banor
- Varierande och överraskande
- Transportmedlen är skojiga

– POÄNG

- Kanske något för lätt
- Kameraarbetet behöver ses över
- Inte alltför skräckinjagande

! VÅRT STALLTIPS

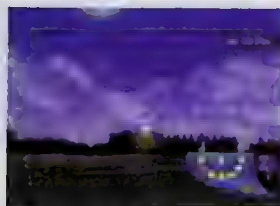
Man kan dra förhastade slutsatser och ser *Rayman 2* som ett renodlat barnspel. Detta är kanske inte helt galet, men efter att ha ägnat spelet en hel del tid, så insåg vi på PSM att djupet fanns där och att spelet som helhet var bättre än vi trott. Det är uppfinningsrikt och skänker ett riktigt gott skratt.

Utgivare: Eidos
Utvecklare: Attention To Detail
Antal spelare: 1–8
Releasedatum: September

Sydney 2000

PLATSEN ÄR SYDNEY, OLYMPISKA SPELEN STÅR PÅ DAGORDNINGEN OCH EIDOS HAR SPELET. UPPVÄRMNINGEN HAR BÖRJAT...





Lerduveskytte är både svårt och knepigt. Förmodligen måste man också ha en mustasch för att få ställa upp i OS.





100-meterslöpningen är en fråga om vem som har de snabbaste fingrarna.

Maskotar. Män utklädda till koalabjörnar lär nog synas på de flesta ställena runt omkring arenan. Under tiden kommer vi att låta de regniga sommardagarna passera förbi utanför fönstret medan vi misshandlar våra handkontroller i jakten på nya världsrekord.

Sydney 2000 kommer att ha flera likheter med Konamis *Track And Field*. Främst är det den frenetiska hetstryckarteckniken som känns igen. För att springa fort måste man vara snabb i fingrarna.

Attention To Detail (ATD) har tagit med klassiska grenar som höjdhopp, 100-meterslöpning, tresteg och släggkastning. Bland de totalt tolv grenarna hittar vi också något så oväntat som cykling. De har även lagt ner mycket tid på att göra atleterna så realistiska som möjligt, fast än så länge ser kvinnorna faktiskt ganska maskulina ut...

En gren som ser extra intressant ut är tyngdlyftningen. Till skillnad från många av de andra grenarna räcker det inte att bara vara snabb i fingrarna, utan det krävs både timing och motorik för att de välpumpade deltagarna ska kunna lyfta tungt.

Lerduveskytte är liksom cyklingen ett ganska oväntat val. Mustaschprydda män som försöker hålla nerverna i styr när de siktar på lerduvorna som kommer flygande i luften hör ju inte direkt till vardagen. Dessutom är det ganska svårt.

Den största skillnaden mellan Konamis spel och *Sydney 2000* är spelsättet Training Mode, där man kan träna de flesta musklerna på atleternas

> "*Sydney 2000* kommer att ha flera likheter med Konamis *Track And Field*. Främst är det den frenetiska hetstryckartekniken som känns igen"

kroppar. Bra, med tanke på att de olika grenarna kräver olika fysiska egenskaper. Ju starkare de blir desto mer framgång. Målet är att ta sig hela vägen från den lokala klubben till Olympiska Spelen. Med tillräckligt mycket träning kan man till och med utveckla en atlet som kan ställa upp i samtliga olympiska grenar. Visst låter det nästan för bra för att vara sant? ■

Dan Mayers

HÅLL UTKIK EFTER...

DOMARNAS HÅRDA BEDÖMNINGAR



Det krävs mer än bara muskler för att bli en framgångsrik tyngdlyftare. Det gäller att man både är snabb i fingrarna och har koll på sin karaktärs rörelser.

PSM TYCKER



+ POÄNG
- Training Mode
- Rättvisa odds
- Hetstryckartekniken

– POÄNG
- Långa laddningstider
- Kantiga atleter
- Mycket likt *Track And Field*

! VÅRT STALLTIPS

Förutom några grenar och Training Mode är det inte mycket som skiljer *Sydney 2000* från *Track And Field*. Detta behöver dock inte vara något negativt, eftersom *Track And Field* var så himla kul.

Utgivare: Activision
Utvecklare: Paradox Development
Antal spelare: Augusti
Releasedatum: 1–2

X-Men Mutant Academy

FÖRST EN SERIETIDNING, SEDAN EN TECKNAD FILM OCH NU ETT ALLDELES EGET TV-SPEL. MUTANTERNA HAR ANLÄNT

För er som inte är insatta kan vi berätta att *X-Men* länge har varit Marvel Comics mest anmärkningsvärda karaktärer. De är födda med muterade gener som med tiden utvecklar olika övermänskliga krafter, såsom flygförmåga, magiska färdigheter, telekinesi mm. *X-Men* har tränats i att använda dessa krafter till att hjälpa mänskligheten, och deras guru heter Charles Xavier.

Nu var det ett bra tag sedan Wolverine och gänget förgyllde PlayStation med sin närvaro. På den tiden då det begav sig gnabbades de med killarna i *Street Fighter (X-Men vs Street Fighter)*. Då var de fortfarande helt inne på gamla goda beat ém ups, men nu är de på väg långt från Capcoms trygga famn till en tredje dimension.

Influenserna från utvecklarna Paradox är direkt uppenbara eftersom (tack och lov) *Mutant Academy* inte alls ser ut som en lagom uppsnofsad *Street Fighter* –kopia, och med PSM:s egna favorit *Wu Tang: Taste the Pain* bakom sig, så är Paradox verkligen inte främmande för ett bra beat ém up. Du kan spela som en av tio mutanter, och alla dessa har, precis som i serien, olika färdigheter, outfits och attribut.

Mutant Academy bjuder på en tuff utmaning, och att lära sig hur karaktärna vill bli styrd tar sin lilla tid. Du kan glömma att mörbulta din handkontroll genom spelet eftersom det inte alls fungerar att slå på knapparna tills fingernaglarna lossnar.

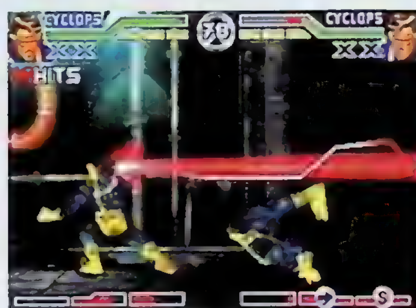
Practice Mode skiljer sig från andra beat ém ups på så

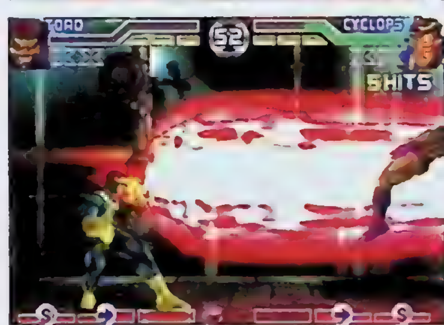
> ” X-Men har tränats i att använda dessa krafter till att hjälpa mänskligheten”

sätt att du inte bara har en stackare att slå på; istället hjälper Professor Xavier dig, steg för steg, till framgång med de olika karaktärerna i spelet. Det lönar sig garanterat i längden att lyssna på vad professorn har att säga i det här skedet, spelandet blir rikare, och du blir definitivt gladare.

Vidare finns i spelet Versus Mode, Survival Mode, Academy Mode och Cerebro Mode. Nya ansikten har utan tvekan fräschat upp det trista pseudo 2D-konceptet. Om Activision bara kan komma över det faktum att man inte klarar sig längre än till sin första fight utan att ha memorerat hela manualen, så kan de ha en vinnare. ■

Catherine Channon







Mutant Academy är troget serierna om X-Men.

HÅLL UTKIK EFTER...

PROFESSOR X KARATESKOLA



Professor X hjälper dig igenom alla rörelser, från enkla slag och rörelser till avancerade kombinationer.



PSM TYCKER

+ POÄNG

- *X-men* är i 3D
- Kanonbra Training Mode
- "Inofficiell" filmlicens

– POÄNG

- 25-slags kombinationer
- Extremt svårt
- Halvdan handling

! VÅRT STALLTIPS

De riktigt hårda killarna kommer säkerligen att uppskatta spelets allra svåraste biter, men för att blåbären ska få en chans så måste inlärningskurvan bli en aning mildare. Practice Mode är bra på så sätt, men lättare banor i spelet skulle hjälpa ännu mer.

Utgivare: SCi
Utvecklare: Kung Fu
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: Augusti

Mille Miglia

SCI FÖR ÖVER VÄRLDENS VACKRASTE TÄVLING TILL PLAYSTATION.



Tio olika banor speglar det italienska landskapet och fordonen hämtas från tre olika perioder av tävlingens guldålder.

Från 1927 fram till att loppet förbjöds 1957, efter att otaliga förare och åskådare dött, var Mille Miglia ("1000 mil") en av motorsportens största utmaningar. Tävlingen lockade både elitförare och tusentals amatörer. Utvecklarna Kung Fu för över denna italienska racingfest till PlayStation. Racinglegenden och tidigare vinnaren Sterling Moss rekommenderar spelet.

Tävlingen, från Brescia till Rom och sedan tillbaka, har börjat köras igen, men mer som en hyllning till en svunnen tid. Tävlingskänslan har svalnat i och med bilarnas ålderdomlighet. Men Kung Fu har blickat tillbaka på tiden då Fangio och Moss var i farten, för att utveckla ett spel som kombinerar spänningen i att köra runt på Toscanas krokiga gator med utmaningen i att hantera klassiska fordon. Och tack vare spelets charmiga retrostil ser det väldigt modernt ut. Förutom detaljerade bakgrunder och snyggt ritade bilar har man sett till att kunna erbjuda både spelbarhet och historisk noggrannhet. Till och med en gammal manuell växellåda på en uråldrig motor fungerar bra.

Kung Fu har gjort en snabb spelmotor för att kunna fånga bilarnas grundläggande egenskaper. Förhandsversionen är verkligen snabb och vi är säkra på att bilarna blir mer individuella och att spelkontrollen, som är lite överkänslig, kommer fixas till under utvecklingen av spelet.

Man väljer mellan 24 bilar från tre olika tidsperioder: 1927-30, 1931-45 och 1946-57. Och förutom möjligheten att köra allt från Fiat till Ferrari kan man också få fram gömda fordon, och i tvåspelarläget använda vilka två bilar som helst från vilken tidsperiod som helst. Det vore opraktiskt att behålla tävlingens format med tio banor över 1000 mil, så Kung Fu använde sig av loopade banor som designades för att spegla terrängen och utmaningen i varje sektion.

> "Kung Fu har gjort en snabb spelmotor för att fånga bilarnas grundläggande egenskaper"

Men fler avstickare från tävlingens anda får inte tillåtas om världens vackraste tävling ska bli ett vackert och spelbart spel. ■

Lee Hall

HÅLL UTKIK EFTER...

STERLINGS MERCEDES 300 SLR



1955 vann Sterling Moss Mille Miglia i sin Mercedes. Bilen, som än idag är med i tävlingen, fick numret 722 efter tiden den startade: 7:22. I *Mille Miglia* får man chansen att kontrollera detta fordon och upprepa Sterlings prestation.



PSM TYCKER

+ POÄNG
- En Jättebra licens
- Retrovinkel
- Snygga bakgrunder

− POÄNG
- Känslig styrning
- Förlorar en viss autenticitet
- Behöver mer variation

! VÅRT STALLTIPS

Kan vara det snabbaste på PlayStation, men den överfyllda racinggenren har redan bjudit på många bra titlar. *Mille Miglia* lär inte kunna tävla om förstaplatsen, det kommer snarare anses vara en intressant variant på konceptet.

Utgivare: Acclaim
Utvecklare: Z Axis
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: September

Dave Mirra Freestyle BMX

DET ÄR HIPPT BLAND INNEFOLKET I TJUGOÅRSÅLDERN. BMX ÄR PÅ VÄG TILLBAKA! DAGS FÖR PLAYSTATIONSPELET

Matematiker kallar det klumpteorin. Den förklarar varför tre bussar dyker upp samtidigt, och förmodligen också varför tredubbla räkningar för samma spelgenre allt oftare dyker upp hos försäljarna. Först hade vi alla snowboardspelen, sedan kom *Tony Hawk's Skatebording* följt av en mängd skateboardspel. Nu presenterar Acclaim den första delen i en trio BMX-spel. BMX-cykling? Motorcross för fattiga barn? Inte längre...

Den gamla frågan om det är BMX eller skateboard som är coolast har dykt upp igen. De flesta verkar tycka skateboard. Det uppfanns på 70-talet, påminner mycket om surfing och de som åker har riktigt säckiga kläder. Men glöm för all del inte bort BMX. De som åker kan göra en hel del med sina små cyklar. 26-åriga Dave Mirra är den regerande världsmästaren och bemästrar sin tvåhjuling som ingen annan. Och med tanke på vilka otroliga trick man kan utföra i detta spel måste han också vara fullkomligt galen.

Dave Mirra Freestyle BMX använder sig av spelmotorn från *Thrasher Skate & Destroy*. Det innehåller tio professionella cyklister och tolv olika miljöer fördelade på tre olika grenar – Dirt, Street och Vert (grönområde). Du kanske inte hört talas om cyklister som Ryan Nyquist och Dave Mirra, men hade du hört talas om Tony Hawk och Chad Muska innan skateboard-spelen anlände? Dessa herrar kan utföra trick som man inte trodde att gravitationen tillät. Tack vare stuntmuttrarna som kan sättas på cykeln kan man göra ett trick i luften, landa på pinnarna och glida längs med en lång kant.

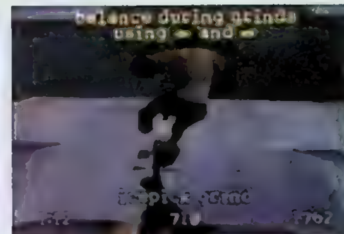
> **Den gamla frågan om det är BMX eller skateboard som är coolast har dykt upp igen.**

Precis som i *Trasher* måste man utveckla sina trick genom en serie händelser. Man snabbstartar med en lerig liten tur i trädgården och jobbar sig upp till Daves egen park Woodward. Klarar man en nivå kan man förbättra sin BMX för att kunna utföra ännu värre trick – glöm Varials och Christ Air och gör istället 360˚ Alley Oops, Table Tops och den livsfarliga Superman. (Som namnen antyder är de alla mycket spektakulära).

Är då BMX:en den nya skateboarden? Att döma av detta är svaret ja. ■

Dan Mayers









Stuntmuttrarna är perfekta för att utföra trick längs med rör. Bara de är gjorda av rent titanium. Mirra kan snurra runt på sin BMX på inomhusarenor, långa rader av rör och, förstås, leriga gupp.

HÅLL UTKIK EFTER...

DE SNURRANDE METALLHJULEN



Kolla in de snygga animationerna, både när man snurrer runt och när man landar. Kameran möter cyklisten som kör baklänges. Tryck snabbt uppåt på styrknappen så snurrar han på hjulen, cyklar tillbaka och vänder om. Kameran filmar då hans rygg igen och han är redo att utföra ett nytt trick. Det ser verkligen smidigt ut.



PSM TYCKER

+ POÄNG

- Animationerna har bra flyt
- En enorm mängd tricks
- För flera spelare

– POÄNG

- Ännu en extrem sport
- Dirt-banorna känns lite torftiga
- Framkallar yrsel

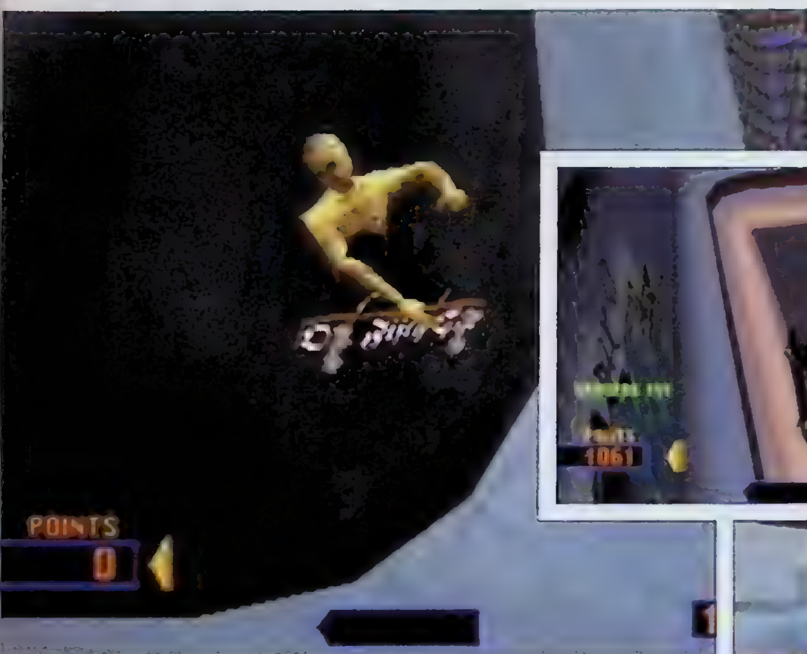
! VÅRT STALLTIPS

Dave Mirra Freestyle BMX ser redan mer spelbart ut än Thrasher. Spelkontrollen är mer instinktiv, tricken är helt otroliga och PSM tror att verklighetens hype kring BMX kommer matchas av PlayStation.

Utgivare: SCEE
Utvecklare: Sheba Games
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: September

Grind Session

TRICKEN SOM GUD GLÖMDE OCH NÅGRA TILL



Hawk i egen hög person deltar inte i spelet, men *Grind Session* har nog med galna stunts som antagligen får dig att börja gny bara av tanken på hur ont det skulle göra att ramla. Som tur är för nybörjarna, så tenderar spelet till att hålla dig på rätt köl även vid landning.

Tony Hawk har banat väg för en ny genre, och nu är tonvis med wannabes redo att följa hans spår. Det första spelet som är värt att nämna måste bli *Grind Session* som är ett *Tony*-fan så att det bara skriker om det, och det märks tydligt i spelet som nästan är en exakt kopia av idolens framlagda mall. Spelet har kända skatenamn som Willy Santos, Cara-Beth Burnside, Pigpen. Trots idel stora namn, så är det Herr Hawks regler som gäller, vare sig det handlar om spin, grab, flip eller vilket annat trick som helst.

Grind Session är alltså ruskigt likt *Tony Hawk's Skateboarding*, och av ödmjukhet har utvecklarna inte ens försökt att göra mer av sitt spel än vad som återfinns i *Hawks*. Så fort du får luft under brädan kan du göra diverse tricks tills du storknar, och något som är nytt i *Grind Session* är att du får speciella poäng, kallade respect points, när du gör något extravagant. Ett litet tryck på L1 ger dig riktlinjer som hjälper dig att göra snygga tricks som dessutom ger dig extrapoäng, extratid och som gör det möjligt för dig att göra snyggare tricks på de svårare banorna.

Det som är största orosmolnet just nu, är huruvida *Grind Session* kommer att utgöra någon egentlig utmaning för oss som redan har spelat Hawks spel. Likheten är slående, och det kan ju bli småtrist i längden att göra samma saker i två olika spel. Som det ser ut i början av spelet så är det ganska dystert för oss genuina skatefans, men ju längre du kommer, desto mer syns olikheterna mellan de två titlarna. Du kan få fantastiska poäng när du kombinerar ihop egna tricks på gatan eller i halfpipen. *Grind Sessions* kontroll är så pass lik den i *Tony Hawk's Skateboarding*, att du med lätthet gör det som förväntas av dig om du så mycket som har

"Så fort du får luft under brädan kan du göra diverse tricks tills du storknar"

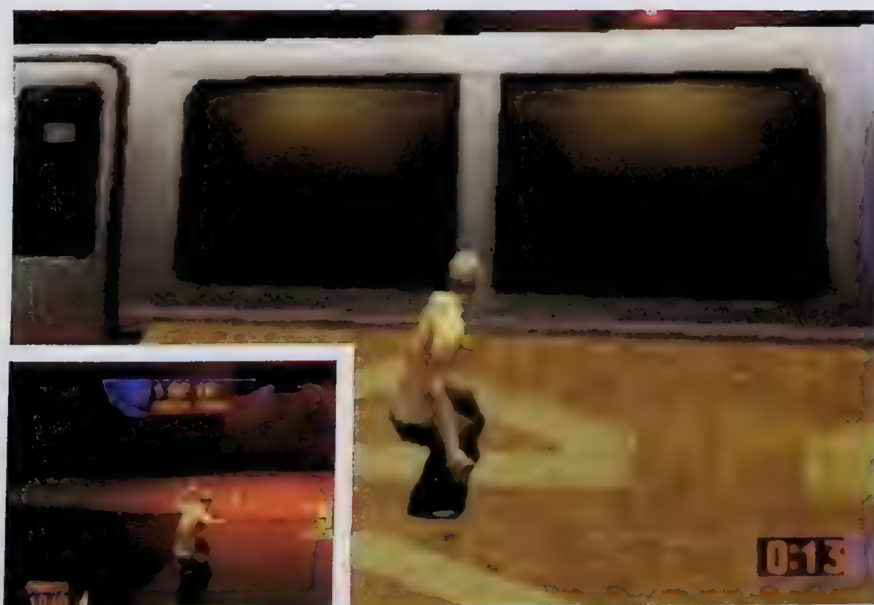
kollat på en kompis som har spelat spelet.

Titeln inkluderar åtta grundläggande banor, t.ex: Slam City, Bart Station och den legendariska Burnside, som har en extrabana om du lyckas ta dig över staketet. Om du lär dig dessa banor, så kommer du garanterat att kunna använda alla de 67 olika tricken som finns i spelet. Bonusdelen av spelet är urkul. Självklart är inte heller soundtracket att fördöma, eller vad sägs om artister som Sonic Youth, Black Flag, Dr Octogon och Zen Gorilla? Respekt.

Pete Wilton

HÅLL UTKIK EFTER...

T-BANE TRICKET



Det finns en tradition som kommer igen i många spel, och det är att låta spelaren göra de dummaste saker man kan tänka sig (semestra i Zombiecity, köra din Ferrari rakt in i väggen i 210 km/h). Grind Session ville inte vara sämre och i deras ögon är det hur coolt som helst att hoppa upp på en tunnelbanevagn på Bart Station. Klarar du pressen och landar med livet i behåll, så får du en herrans massa poäng. Klarar du inte fallet så är det bara att ge sankte Per ett handslag.



+ POÄNG
- Gott om galna stunts
- Väldesignade banor
- Bra hjälp för nybörjaren

− POÄNG
- Något för likt Tony
- Grafiken är lite ryckig
- Tvåspelarläget är inte så bra

! VÅRT STALLTIPS

Grind Session är på väg att gå om *Thrasher* och *Street Skater*, men klarar nog inte av konkurrensen i *Tony Hawk's Skateboarding*. Spelet innehåller inte många nyheter, men banorna är helt klart kul, och animationerna är snygga.

VI TJUVKIKAR PÅ FRAMTIDENS GLASSIGASTE JOBB

EA:S NYA LEKSTUGA

- Spela spel och tjäna pengar. Samtidigt.
- I en lekstuga för runt 250 mille
- Med en egen bar
- Du behöver aldrig mer bära kostym på jobbet

Behövs fler skäl än så, för att välja en karriär inom TV-spelsindustrin?

Jaha, en jättelik, flygplatsliknande byggnad. Och? Det här ger dig en liten hint om hur det skulle kunna vara att ha en karriär på Electronic Arts, den mest framgångsrika utgivaren i TV-spelsindustrin. Kruxet är ju att det inte alls handlar om att jobba nio till fem om man har ett sådant här jobb. Mediaföretag ser flexibilitet som något av det allra viktigaste hos en anställd, och arbetstimmarna är ofta baserade på att du ska få jobbet gjort hur du än vrider och vänder på det. Vad som gör ett sådant här jobb värt att ha är att arbetsmiljön på en arbetsplats som låt säga EA, får banktjänstemän att likna fångar i sina strikta kostymer och pressade skjortkragar.

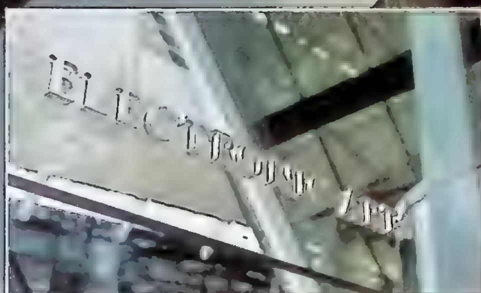
Det handlar om att få ut så mycket som möjligt av sina anställda, och EA har visat att detta är även deras motto genom att uppföra denna enorma 260-miljonersbyggnad nära en vacker sjö i natursköna Chertsey, England. Detta är inte en vanlig kontorsbyggnad. Vanliga kontorsråttor får inte titta ut över en svansjö under arbetsdagen eller sola på lunchen under somrarna medan de sitter i lunchrestaurangen som har infällbart glastak, och som för säkerhets skull har en egen sushikock. Utöver detta får de anställda njuta av en kall öl eller en svalkande drink från husets egen bar. Vidare erbjuds massage, gym, arkadhall, matvaruaffär med mera. Om de anställda inte tycker sig ha tid med att handla något så banalt som mat på vägen hem, så fixar företaget det och levererar matvarorna samma dag. Inget knussel här inte.

Trots att detta låter som guld och gröna skogar, så har de som jobbar här faktiskt ett arbete som skall skötas. Men jobbet blir så mycket roligare att gå till om arbetsplatsen är trevlig och stimulerande med trevliga omgivningar, natur utanför fönstret och inte minst: miljöombytet du kan få bara genom att gå en trappa ner till arkadhallen och lira ett schysst fotbollsspel en stund.

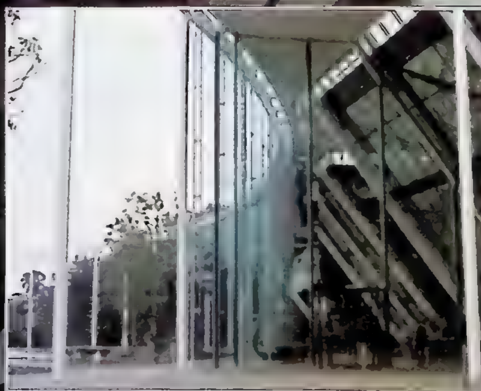
Alla TV-spelsföretag är självklart inte så här drömlika, men generellt ändå mer avslappnade, kreativa och inte alls så formella som vanliga, konventionella arbetsplatser. Dessutom skriker TV-spelsindustrin efter nya rekryter. Marknaden blir större och bredare för varje dag som går.

EA:s lediga platser hittar du på: www.ea-europe.com/jobs/html. ■

Mark Donald







Alla anställda på EA är utrustade med ett ID-kort som gör att så fort de handlar något på området så drar de bara kortet, och vips, så dras det direkt på lönen. Känner vi igen detta från gamla sköna sci-fi-filmer från 70-talet?


PARK
EURO
2000
FIFA
2000

Av: Andy Lowe Foto: Jude Edgington

MONSTER! MONSTER!

FAKTA

Utgivare: Fox Interactive
Utvecklare: Argonaut Software
Antal Spelare: 1
Releasedatum: November
Format: Playstation



EFTER TVÅ ÅRS ARBETE KASTADE DE SITT FÖRSTA SPEL I SOPPKORGEN. "SKA MAN GÖRA ETT ALIEN-SPEL MÅSTE DET VARA LÄSKIGT", RESONERADE UTVECKLARNA PÅ ARGONAUT. OCH NU ÄR DE ÄNTLIGEN NÖJDA. PSM HAR TAGIT SIG EN TITT PÅ DET KOMMANDE *ALIEN RESURRECTION*, OCH PRATAT MED NÅGRA AV PERSONERNA BAKOM DET.

Vi befinner oss inne i en demostudio på Argonauts Londonkontor. Famlande spelar vi igenom en av spelets banor - den verkar oroväckande enkel. En halväten kropp blockerar väggen där switchen sitter. Inga problem, vi skjuter några skott med hagelgeväret på kroppen och aktiverar switchen. Men vänta... det där skarpa väsandet låter bekant. I samma stund som vi vänder oss om blir vi dödade.
- Oschysst, vi såg den ju inte.
- Nej, svarar designern Paul Crocker. Men ni hörde den.

Förmodligen har du antingen Ridley Scotts original som favorit, eller så tycker du bäst om James Camerons uppföljare.

- Jag hoppas att *Alien Resurrection* ligger någonstans däremellan vad beträffar avvägningen mellan stämning och action. Jag tror att folk börjar tröttna på våldsorgier, de vill ha någonting mer intelligent, säger producenten Erik Larson.

När Argonaut skaffade *Resurrection*-licensen fanns redan Acclaims *Alien*-serie. Argonaut ville dock göra någonting helt eget och bestämde sig för ett actionäventyr med tredjepersonsperspektiv. Men någonting gick fel och idén kastades i soptunnan.

- Det var helt enkelt inte tillräckligt läskigt, förklarar Crocker. Grafiken var toppen, men den där otäcka känslan av att någonting våldigt obehagligt väntar runt hörnet infann sig aldrig. Det var mer som ett renodlat shoot 'em up, eftersom man hela tiden såg de faror som hotade. Till slut insåg vi att det var slöseri att använda en *Alien*-licens på det viset.

Inför filmen *Alien Resurrection* brottades manusförfattaren Josh Whedon med ett ganska stort problem. I slutet av den tredje filmen hade nämligen huvudpersonen Ripley begått självmord, men efter lite ansträngning kom Whedon på en lösning, efter Ripleys självmord hade några vetenskapsmän klonat hennes Alien-bebodda kropp (undrar hur de fick tag på hennes DNA?) för att kunna föda upp Alien-monster, och använda dem som biologiska vapen. Naturligtvis gick någonting snett och Alien-















Ni kan på översta bilden se hela Argonauts utvecklingsteam som skapat spelet. Vi tog oss sedan friheten och fotade upp dem i bästa tänkbara Alienposer.




Här tar man inga fångar! Skjut på allt som rör sig, och ni kanske överlever. *Alien Resurrection* är sannerligen en mardröm som alla bör prova på.

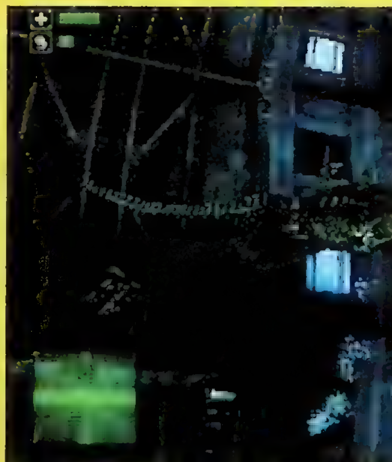
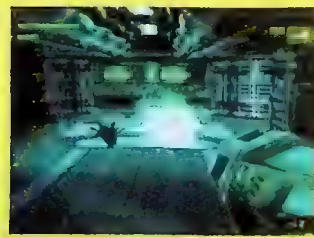
monstren rymde, samtidigt som rymdskeppet som de bevarades på var på väg mot jorden. Den klonade Ripley var den enda som kunde förhindra katastrofen, och därmed hade serien fått nytt liv.

Trots den snygga räddningen blev dock filmen inte lika bra som de tre första. Efter *Aliens* var de flesta bra idéerna använda och ingenting kändes direkt nytt. Men vad är det som säger att man inte kan göra ett bra spel av en medioker film.

Argonauts *Alien*-licens har gett dem tillgång till allt förproduktionsmaterial och de kunde även följa utvecklingen av filmen. Samarbetet med Fox ledde till ytterligare autensitet, mycket tack vare kontakten med filmens skådespelare och Steven Gibson/Fathers röstpålägg.

I den första, *Tomb Raider*-liknande versionen, kunde man välja mellan fem av karaktärerna från filmen och äventyret var uppdelat på 13 sammanlänkade banor. Det fanns också en funktion som gjorde det möjligt att skjuta både fram- och baklänges. I september förra året var 85% av spelet färdigt, och det var då som Argonaut beslutade sig för att överge konceptet och satsa på ett äventyr med förstapersonsperspektiv.

Hela spelet är, precis som i filmen, förlagt på rymdskeppet USM Auriga. Alla som sett filmen vet vilket fatalt misstag det var att föda upp mordiska rymdvarelser på det.


INTROT

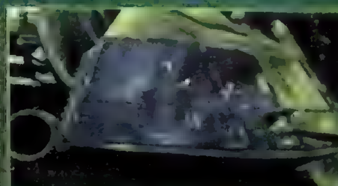
LYD ARGONAUTS RÅD. SLÄCK LJUSET, SKRUVA UPP LJUDET, LUTA DIG TILLBAKA OCH NJUT AV DEN VÄLGJORDA INLEDNINGSSEKVENSEN.



1. USM Auriga ser ut som om det vore hämtat ur någon Star Wars-film.



2. Den klonade Ripley.

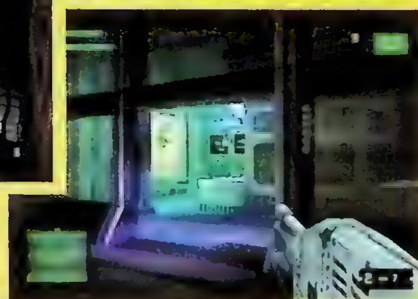


3. Handelsskeppet Betty är redo att docka.

"Argonauts Alien-licens har gett dem tillgång till allt förproduktionsmaterial"



De anfaller från alla möjliga, och omöjliga, håll. Det kommer till och med rymdvarelser från väggarna. Det finns bara ett sätt att reagera på i en sådan situation: ta fram din förväxta bössa och skjut för allt vad tygen håller.



Handlingen i *Alien Resurrection* bygger delvis på filmen med samma namn. Till exempel sker logiska karaktärsbyten i slutet av banorna. Ripley är hårdingen, androiden Call är den smarte och förstår sig på datorer och spelets rymdpirat är stark men lite långsam. Hela äventyret utspelar sig ombord på rymdskeppet USM Auriga. De tio enorma banorna är, ungefär på samma sätt som i *Doom*, uppdelade på 79 nivåer och det finns gott om problem att lösa. Det svåraste för Argonaut har varit att hålla sig till filmens handling, och samtidigt få med den läskiga och krypande stämningen som fanns i de två första filmerna.

- Vi har jobbat mycket med karaktärernas rörelser, berättar Paul Crocker. I många actionspel med förstapersonsperspektiv känns det som om man nästan svävar fram, men i *Alien Resurrection* rör sig karaktärerna på ett mer naturligt sätt. Börjar man till exempel att gå baklänges när man möter ett monster, kommer det att få tillräckligt mycket tid på sig för att kunna kasta sig över en.

Naturligtvis är Ripley och de andra karaktärerna utrustade med alla möjliga sorters vapen, däribland en hagelbössa och en laserpistol, men oavsett vapen går man aldrig säker.

- Det finns gott om switch-baserade pussel, men vi har också lagt ner mycket tid på att göra de olika svårighetsgraderna, så varierande som möjligt för att spelet ska räcka länge. Till exempel laddas vapnet om automatiskt när man spelar på den enklaste svårighetsgraden, men väljer man en tuffare svårighetsgrad måste man ladda manuellt. Det räcker alltså inte bara att leta upp monster och ställa in siktet, utan man måste även ha koll på magasinet, så att vapnet inte klickar. Egentligen ville vi att den manu- ▶





4. Smugglarna kliver av.



5. Alien-drottningen lämnar Ripleys kropp.



6. Jakten är igång...



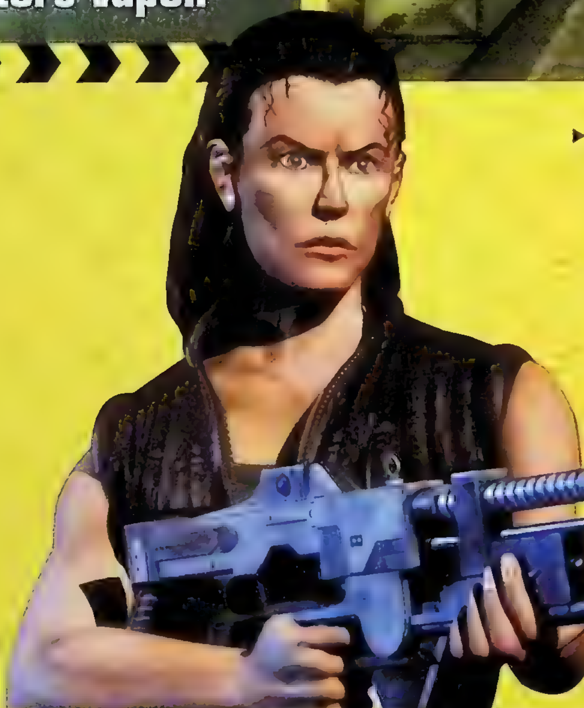
7. ...Och där tog den slut. Game Over.



Alien Resurrection är definitivt ett "släck ner allt ljus och höj stereovolymen-spel". Det är inget för de lättskrämda.



"Naturligtvis är Ripley och de andra karaktärerna utrustade med alla möjliga sorters vapen"



ella laddningen skulle vara standard i spelet, men vi insåg att det kunde bli väldigt krävande för nybörjare.

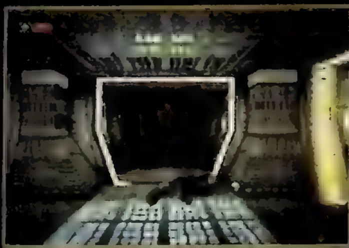
Efter att ha spelat den nästan färdiga versionen av spelet kan vi konstatera att det har en hel del gemensamt med Capcoms *Resident Evil*-spel. Erik Larson kommenterar:

- Liksom *Resident Evil* är vårt spel lika läskigt som vilken kuslig skräckfilm som helst. Spelaren sitter hela tiden som på nålar. Rörelsedetektorn är väl den främsta orsaken till detta. Man ser att det finns någonting i närheten och vänder sig om, men inget där. Några steg till och plötsligt ramlar ett monster ner från taket.

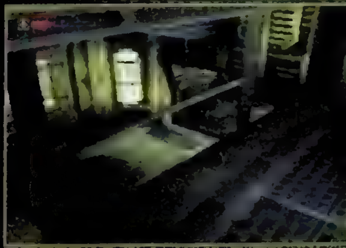
Larson erkänner att han även har hämtat en del inspiration från PC-klassikern *Half-Life*, mest vad beträffar berättarteknik och stil. Uppdragen går bland annat ut på att leta upp och döda

VAR FÖRSIKTIG!

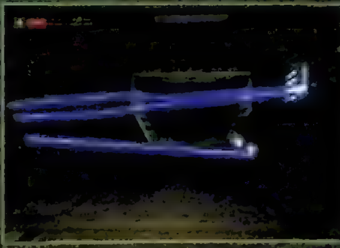
PÅ DEN FÖRSTA BANAN SPELAR MAN SOM RIPLEY. DET GÄLLER ATT FLY FRÅN CELLEN UTAN ATT BLI UPPÄTEN. VI HJÄLPER DIG ATT KOMMA IGÅNG.



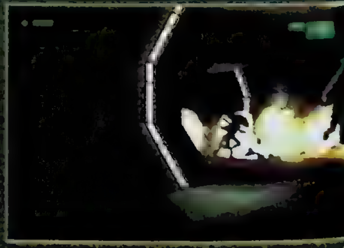
1. Smyg ut ur cellen. Bakom den högra dörren hittar du ett säkerhetskort bredvid en sönderfuggad besättningsman. Använd kortet på väggpanelen, och gå ut genom dörren.



2. Gå rakt nerför korridoren och ut genom dörren. Du möter det första monstret.



3. Passera de elektriska strålarna, klättra nerför stegen och hämta facklan.



4. Håll dig på avstånd medan monstret kastar sig över marinsoldaten, klättra nerför stegen och lys på pistolen som finns i hörnet. Det är inget särskilt kraftfullt vapen, men ammunitionen är i alla fall obegränsad. Ta det andra säkerhetskortet.

Ripley-klonen, leka kurragömma och fly från simmande monster. Dessutom kommer spelaren själv att kunna styra utgången av den slutliga kampen mot det pånyttfödda monstret från filmen.

Under arbetets gång har Argonaut dock haft en del problem med fienderna:

- När spelaren blev attackerad av ett monster slutade de andra att anfalla, berättar Crocker. Problemet med detta var att det gick att vända till sin fördel, genom att låta sig attackeras och sedan rusa genom banan med sin Alien-sjuka kropp. Vi löste problemet genom att låta monstren vänta ut spelaren tills han skjuter sig fri. Eller så undviker man bara monstren.

-Nej, de framavlade Alien-monstren har blivit mycket bättre jämfört med de som fanns i den första versionen. De kan till exempel klättra på väggar och tak, anfalla i flock och gömma sig i mörka vrår. Så fort de har kläckts är de livsfarliga och man kan inte låta dem komma undan för då kommer de att leta upp en. Det kanske låter tufft, men så var det ju i filmerna. Och det gäller att se till så att monstren verkligen dör. Några av de värsta monstren kan spela döda bara för att sedan kunna anfalla bakifrån.

Du kan inte döda monstret till höger, utan att först ha utrotat alla ägg som visas i undre bild.





Liksom i filmerna är bara Alien-monstren i sig oerhört läskiga, men det krävs ju även en massa annat för att man ska leva sig in i ett spel. Enligt Paul Crocker kan vi vänta oss en hel del överraskningar i *Alien Resurrection.*

- Vi har försökt undvika att göra spelet förutsägbart. På några banor spelar man med en fackla för att kunna se vad som döljer sig på de allra dunklaste platserna. När man lyser in i någon mörk vrå tror man kanske att man ser ett föremål, men när man tittar lite närmare blir man istället anfallen av ett monster. Några av monstren väntar till och med tills man har gått förbi innan de anfaller, och när man har dött och sedan spelar om banan finns inte monstret kvar på samma ställe. Allt på grund av att vi är ute efter att skrämma livet ur spelaren.

Hur det blir med den saken vet vi snart. Efter tre års arbete återstår bara några sista finjusteringar. Sedan kan äventyret börja.

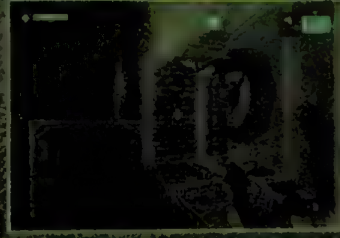
"De framavlade Alien-monstren har blivit mycket bättre jämfört med de som fanns i den första versionen"



5. När du kommer uppför stegen hittar du ett ställe där du kan spara ditt spel. Med kortet tar du dig in i hissen. Slåss mot marinsoldaterna, och få tyst på larmet.



6. Använd det tredje säkerhetskortet på den högra dörren och fortsätt sedan mycket försiktigt. Snart tvingas du in i din första strid med ett Alien-monster.



7. Hoppa nerför stegen vid strobe-ljuset och aktivera ventilen på väggen.



8. Gå uppför stegen. Fler marinsoldater väntar. Döda dem och passera labbet. Befria Dr Wren och hämta säkerhetskortet som finns i hans rum.

Driver 2 tar den soliga vägen förbi Las Vegas och kollar in palmerna.

Av: Mike Goldsmith Foto: Martin Burton

KÖR SÅ DET RYKER

FÖRRA ÅRET KOM DRIVER FRÅN INGENTSTANS OCH BLEV HELT SONIKA ÅRETS HETASTE PLAYSTATION-SPEL. NU, TOLV MÅNADER SENARE KOMMER UPPFÖLJAREN, OCH DEN STORA FRÅGAN ÄR NATURLIGTVIS HURUVIDA REFLECTIONS KOMMER ATT LYCKAS ÖVERTRÄFFA ORIGINALET.

FACT ATTACK

Utgivare: Infogrames
Utgivare: Reflections
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: November
Format: PlayStation

Vi vet ju alla att torsdag kommer efter onsdag i veckan, och att man mår uruselt efter en natts hårt festande, eller hur? Lika självklart är det också att Lara Croft bara kommer att få större bröst ju fler spel som görs med henne i huvudrollen, och en annan sanning är att speluppföljare bara blir sämre och sämre. Ni vet, originalen är alltid bäst, och alla uppföljare gör att spelidén på något sätt förlorar sin charm. Nu säger vi inte att spel som *Gran Turismo*, *Colin McRae* och *Tomb Raider* inte har blivit bättre på många sätt genom åren, men å andra sidan så kan väl ingen heller säga att *Gran Turismo 2* gjorde lika stor succé som storebror?

[illegible] *Driver* [illegible] Reflections produktionschef, Martin Edmondson [illegible]

–Vi försöker verkligen ge köparen ett [illegible] argument till varför han eller hon ska köpa uppföljaren, säger Martin, mannen bakom originalspelet som sålde 4 miljoner ex.

–Vi vill inte tjäna några pengar på att bara [illegible] en extra bana, utan göra mer med spelet än så.

Martin är [illegible] helt inne på att skapa en uppföljare som är så mycket mer än vad [illegible] *Driver 2* har mycket nytt att erbjuda, bland annat är [illegible]

HANDLINGEN

Huvudiden med *Driver 2* var enligt Edmondson:

–Spelandet är mäktigare, och spelaren blir verkligen involverad i handlingen. Detta betyder alltså nya karaktärer, ny handling och kanske viktigast av allt: nya spännande moment för vår huvudperson Tanner.

Spelets början utspelar sig i Chicago, där hierarkin och maktbalansen sviktar mellan stadens skurkar. Pink Lenny, en bookie som jobbar för den okände Salomon Caine, ska i hemlighet börja arbeta för Caines största rival. Denne rival, vars namn vi inte tänker avslöja riktigt än, är en brasiliansk storgangster, och Tanner och kompanjonen Tobias Jones måste jobba under täckmantel för att kunna fånga Pink Lenny och därmed

"Nya karaktärer, ny handling och kanske viktigast av allt: nya pännande moment för vår huvudperson Tanner"

"Driver 2 har sträckt ut sina långa polygonarmar till andra kontinenter för att även välkomna internationella skurkar till spelet"



Inte nog med att du få köra monsterbilar som denna, du får även ta del av smygreklam längs vägarna. Ser du Dieselmärket?



rasera alla skurkars planer. Detta uppdrag tar våra hjältar till [illegible] platser i världen, bland annat Havanna, Las Vegas och till slut hamnar de i Rio.

Var kommer då egentligen Pink Lenny? Vem är den [illegible] brasilianske gangsterkungen? Reflections väntar [illegible] sanningen, men en sak är säker: du kommer helt klart att befinna dig mitt i spelet och inte bara sitta och [illegible] på din stackars handkontroll som så ofta annars. [illegible]

[illegible]

SNYGGA BILAR:

HOPPA IN I BILEN. ELLER I SKOLBUSSEN. ELLER I AMBULANSEN. ELLER...

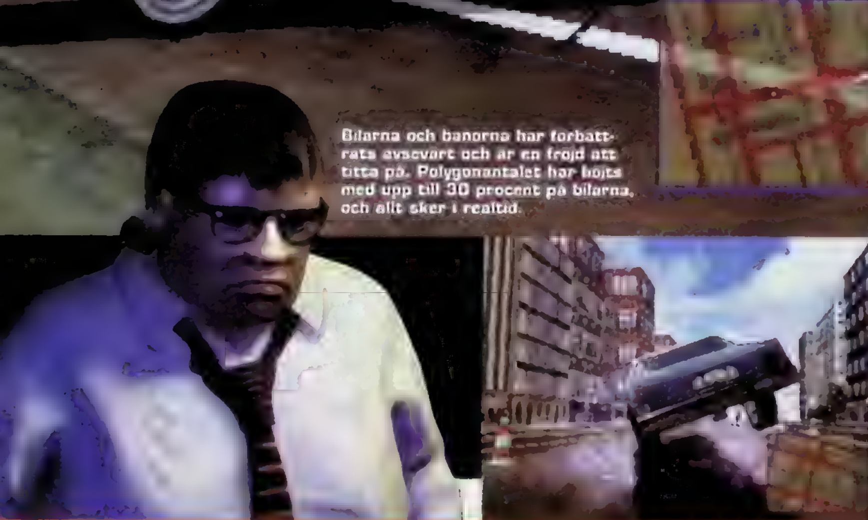
Medan originalet endast höll sig till gamla 70-talsbilar, så innehåller Driver 2 en hel del amerikanska bensinslukare. Du kan susa omkring i en Chevy Bell Air i Havanna, eller helt sonika hoppa ut ur bilen och sno en coolare bil från gatan. Detta ger dig helt plötsligt möjligheten att köra en skolbuss, ambulans, brandbil, eller vad du vill. Reflections har fortfarande lite finputsning att göra vad gäller bilarnas utseende, men vad sägs om att försöka ramma en ambulans i full kareta på Chicagos gator? Se bara till att ha fixat med försäkringen innan du stampar gasen i botten.







"Och vi får också nöjet att totalhaverera dessa skönheter på alla möjliga verklighetstrogna sätt"





Bilarna och banorna har förbättrats avsevärt och är en fröjd att titta på. Polygonantalet har höjts med upp till 30 procent på bilarna, och allt sker i realtid.

STÄDERNA

VÄGARNA

SPELET

"Den snabbaste vägen är inte alltid den mest uppenbara på kartan"

ROLLISTA:

DE COOLA KILLARNA I *DRIVER 2*

Handlingen i ett spel beror åtminstone till hälften på vad och hur mycket man vet om karaktärerna. Killarna som återfanns i *Driver* låg närmare pastisch än verklighet, men den här gången kan vi förvänta oss realism och empati upp över öronen.

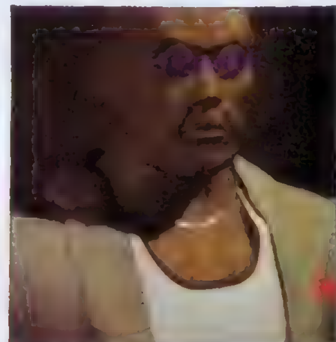
NAMN: TANNER
Roll: Den ultimate bilföraren, alias vår hjälte, runt de trettio, amerikan, en atletisk tuffing, lugn som en filbunke
Typ: Lite Robert Redford, extremt mycket Clintan

NAMN: TOBIAS JONES
Roll: Tanners partner, runt trettio, amerikan, pålitlig
Typ: Blandning mellan Eddie Murphy och Will Smith, men trevligare



NAMN: PINK LENNY
Roll: Något överviktigt amerikan, runt fyrtio, svettig, nervös, lömsk som en orm
Typ: Den svettige killen i *De Omutbara*

NAMN: SOLOMON CAINE
Roll: Storbossen, ärkeskurk som är känd i både Las Vegas och Chicago, muskulös, har bockskägg, är STOR
Typ: En blandning mellan Samuel L Jackson och Al Capone



NAMN: JERICHO
Roll: Caines hantlangare, amerikan, intelligent, våldsam, mäktig, alltid arg
Typ: Christopher Walken



NAMN: ALVARO VASQUEZ
Roll: Det har viskats om att han kan vara den mystiske brasilianske snubben
Typ: Vem vet?

"Alla uppdrag kommer du kunna beskåda i Director Mode, och uppdragen återges då som små minifilmer"

Fakta: Martin Edmondsons (nedan) bildemoleramntresse föddes när han började vrida och vända på aluminiumtandkrämstuber, detta tillsammans med en sjuklig besatthet för *Dukes of Hazzard*.

FRÅN FOTO TILL POLYGONER

TACK VARE RESEARCH-TEAMEN SOM REFLECTIONS SKICKADE UT, SÅ FICK SPELET RIKTIGT SNYGGA BILDER PÅ ALLA STÄDER DÄR SPELET UTSPELAR SIG.

Det är inget lätt abete att skapa ett spel. Du får räkna med att jobba lååånga timmar, koda, jobba nattetid, koda, käka hämtpizza, koda, passa deadline, koda...Men i det långa loppet känns det som att det är värt allt slit. Reflections skickade ut ett researchteam, precis som till originaltitein, som fick fotografera och filma de platser där spelets handling skulle ta sin plats. Resultaten ser du här, och det sträcker sig från kasinon i Las Vegas till kubanska kyrkogårdar, och alla platser är representerade med fantastisk detaljrikedom, allt tack vare researchteamets gedigna arbete.

Till vänster ser vi baksidan till ett kasino i Vegas, och till höger..precis samma sak.

Till vänster ser vi en tjusig byggnad i Havanna, och till höger...du fattar va?

"Tanner har möjligheten att stanna sin bil, hoppa ur och sno någon annan bil för att sedan susa vidare"

DET HÄNDER FAKTISKT NÅGOT ÄVEN UTANFÖR BILSKRÄLLET

JULI

DATUM	TITEL	GENRE	DISTRIBUTÖR
Ute nu	Tony Hawk Platinum	Sport	IQ Media
Ute nu	Bishi Bashi Special	Samling	Konami
Ute nu	Mortal Kombat Special Forces	Beat 'em up	Konami
Ute nu	Rampage through Time	Action	Konami
Ute nu	Suikoden II	Rollspel	Konami
Ute nu	Vandal Hearts 2	Rollspel	Konami
Ute nu	Mike Tyson Boxing	Sport	Jack of all Game
Ute nu	Moho	Action	Jack of all Games
Ute nu	NHL Rock the Rink	Sport	EA Nordic
Ute nu	C&C Red Alert Classic	Strategi	EA Nordic
Ute nu	Populous: the Beginning	Strategi	EA Nordic
Ute nu	Sled Storm Classic	Racing	EA Nordic
Ute nu	Small Soldiers Classic	Action	EA Nordic
Ute nu	Street Skater Classic	Sport	EA Nordic
Ute nu	F.A. Premier League Manager Classic	Sport EA	Nordic
Ute nu	Knockout Kings '99 Classic	Sport	EA Nordic
Ute nu	Jurassic Park: the Lost World Classic	Action EA	Nordic
Ute nu	Pool Palace Academy	Sport	Ubi Soft
Ute nu	Driver Platinum	Racing	Infogrames
Ute nu	Wipeout 3: Special Edition	Racing	Egmont
Ute nu	Infestation	Action	Ubi Soft
Ute nu	Pool Palace Academy	Sport	Ubi Soft
Ute nu	Silent Bomber	Action	Vision Park Distribution
Ute nu	Toshinden 4	Beat 'em up	Vision Park Distribution
Ute nu	Destruction Derby Raw	Racing	Egmont
Ute nu	Syphon Filter Platinum	Action	Egmont
Ute nu	Crisis Beat	Action	Vision Park Distribution
Ute nu	Infestation	Action	Ubi Soft
Ute nu	All Star Tennis 2000	Sport	Ubi Soft
Ute nu	The Flintstones – Bedrock Bowling	Sport	Ubi Soft
Ute nu	Pocket Price PSX	Multi	Pan Interactive

AUGUSTI

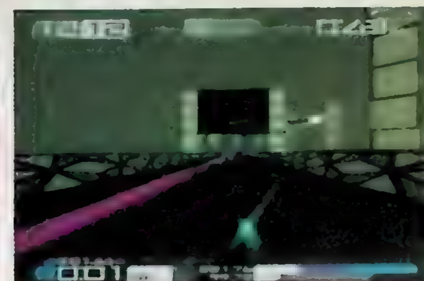
Ute nu	Premier League Manager 2001	Managerspel	EA Nordic
Ute nu	Front Mission 3	Strategi	Egmont
Ute nu	Gerry Lopez Surf Riders	Sport	Ubi Soft
Ute nu	Team Buddies	Action	Egmont
Ej satt	Premier League Stars 2001	Fotboll	EA Nordic
Ej satt	X-Men: Mutant Academy	Beat 'em up	IQ Media
Ej satt	Nightmare Creatures 2	Action	Konami
Ej satt	Hugo och Kikuriernas Solstenar (3D)	Action IQ	Media
Ej satt	Star Trek: Invasion	Action	IQ Media
18	Sidney Equestriad	Sport	Pan Interactive
23	Terracon	Äventyr	Egmont
23	Sydney 2000	Sport	Egmont
23	World Championship Snooker	Sport	Egmont
23	Parasite Eve II	Action	Egmont
23	Snow-Cross Championship Racing	Racing	Egmont
25	Magical Drop	Pussel	Vision Park Distribution
25	Toonstein "Dare To Scare"	Action	Vision Park Distribution
30	Speedball 2100	Action	Vision Park Distribution
30	TOCA World Tour Racing	Racing	Egmont
30	Vib Ribbon	Action	Egmont
30	Spyro 2 Platinum	Action	Egmont
30	Final Fantasy VIII Platinum	Rollspel	Egmont

SEPTEMBER

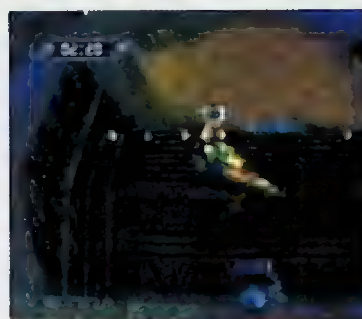
Ej satt	Tenchu 2	Action	IQ Media
Ej satt	Spiderman	Action	IQ Media
Ej satt	Tony Hawk Pro Skater II	Sport	IQ Media
01	RC Revenge (Revolt 2)	Racing	K.E. Media
01	ATV Quad Power Racing	Racing	K.E. Media
01	Vanishing Point	Racing	K.E. Media
01	ECW Anarchy Rulz	Beat 'em up	K.E. Media
01	JM Supercross 2000	Sport	K.E. Media
07	F1 Racing Championship	Sport	Ubi Soft
07	Rayman II	Action	Ubi Soft
07	Grind Session	Sport	Egmont
07	Chase the Express	Action	Egmont
13	Wacky Racers	Racing	Infogrames
13	Moto Racer 3	Racing	Egmont
13	Team Buddies	Startegi	Egmont
15	Gran Turismo 2 Platnum	Racing	Egmont
15	Tarzan Platinum	Action	Egmont
20	Mr. Driller	Pussel	Egmontl
20	V-Beach Volleyball	Sport	Infogrames
20	Freaks 2	Racing	Egmont
20	Pro Pinball	Sport	Egmont
20	Saboteur	Action	Egmont
20	X-Files Platinum	Äventyr	Egmont
22	Koudelka	Äventyr	Infogrames
27	Formula 1 2000	Sport	Egmont
29	Dave Mirra BMX	Sport	K.E. Media
29	HBO Boxing	Sport	K.E. Media

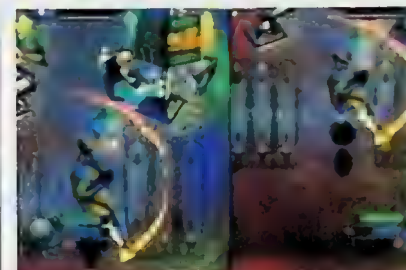
Electronic Arts Classic-spel är ungefär samma sak som ett Platinum-spel, det vill säga nyutgåvor av halvgamla spel till budgetpris. Listan var aktuell vid presslaggning, men tänk på att spel ofta försenas.





Fullt ös i *Wipeout 3: Special Edition*. Läs recensionen på sidan 63.





Recension av *MoHo* hittar du på sidan 59.

SPELTOPPEN SVERIGE VECKA 28 2000

PLAYSTATION

PL	FP	V	TITEL	DISTRIBUTÖR
1	2	8	Euro 2000	EA Nordic
2	1	4	Colin McRae Rally 2.0	Egmont
3	3	12	Syphon Filter 2	Egmont
4	5	10	Star Ocean: Second Story	Egmont
5	4	2	Jackie Chan Stunt Master	Egmont
6	8	14	Grand Theft Auto	Jack Of All Games
7	7	22	Gran Turismo 2	Egmont
8	NY	-	Vagrant Story	Egmont
9	ÅT	2	Star Wars: Jedi Power Battles	IQ Media
10	NY	-	Alundra 2	IQ Media

PL=Placering FP=Föregående placering V=Antal veckor på listan

Speltoppen baseras på försäljningsstatistik från över 200 återförsäljare i hela Sverige. Listan publiceras varje vecka i branschtidningen Manual, www.manual.nu.

FAMITSU TOPP 10 VECKA 27 2000

PLAYSTATION

PL	TITEL	FORMAT	SÅLDA EX
1	Persona 2: Eternal Punishment	PS	119 484
2	J - League Jikkyo Winning Eleven 2000	PS	67 048
3	Kidousenshi Gundam Giren No Yabou	PS	55 958
4	Scandal	PS2	42 831
5	Senkai taisen - TV animation	PS	39 527
6	Street Fighter III - 3rd Strike Fight for the Future	DC	37 608
7	Pocket Digimon World	PS	32 484
8	Jet Set Radio	DC	32 173
9	Mister Driller	PS	25 683
10	Mister Driller	GB	23 610

PL=Placering FP=Föregående placering V=Antal veckor på listan

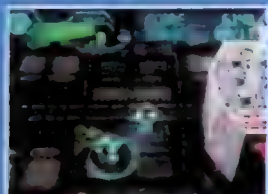
Famitsu Topp 10 baseras på försäljningsstatistik från japanska återförsäljare. Listan publiceras varje vecka i tidningen Famitsu Weekly

BETYGSKALA

10 …
9 …
8 …
7 Ett bra spel …
6 Godkänt …
5 Medel …
4 …
3 Ganska misslyckat …
2 …
1 Uselt och dermed inte ens värt att provspela

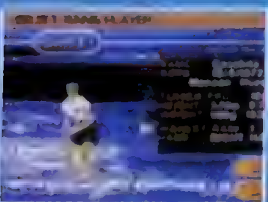
RECENSIONER

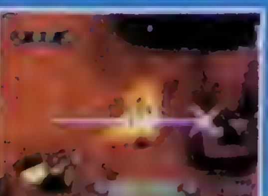

Rescue Shot


Silent Bomber


Eternal Eyes


Asterix & Obelix

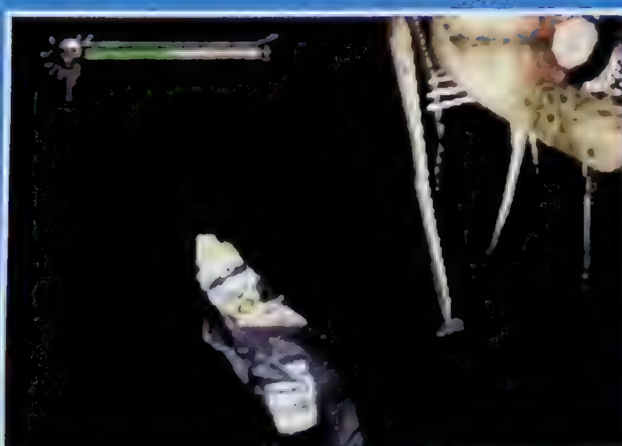

All Star Tennis



MÅNADENS SPEL



"Front Mission 3 **får en att tänka såna härliga tankar genom att bjuda på de mest realistiska robotarna sedan animeserien Patlabor"**


Nightmare Creatures 2



Tron Bonne







Tecknade klipp visar dina upptåg i den sagolika världen, som bland annat är fylld av farliga mullvadar.

Använd ljuspistolen. Skjut först skurkarna och sedan Bos ända för att få honom att hoppa över hindret.

NAMCO SKAPAR EN NY DIMENSION FÖR SCROLLANDE SHOOT 'EM UP



Rescue Shot

"En livsfarlig saga fylld av tecknade skurkar med lustiga vapen"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Namco
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Shoot 'em up
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

POINT BLANK 2
Fortfarande ett helt unikt spel och även den bästa anledningen till att köpa ljuspistolen.

När Harold Bishop ramlade i vattnet från skeppet Tazzy kunde invånarna på Ramsey Street andas ut. Och det kunde, utan tvekan, också Bos skolkamrater i Namcos senaste äventyr för ljuspistolen. Bo är en gullig liten blandning av en katt och en kanin. Han är både lättlurad och naiv. Och allt som oftast ramlar han nerför klippor och glömmer bort vem han är. Han traskar runt i en livsfarlig saga fylld av tecknade skurkar som viftar med lustiga vapen. Ditt jobb är att hålla koll på honom, skjuta fiender och träffa mål som ger bonus.

Problemet är att man som beskyddare utan kropp inte känner sig särskilt delaktig i all action. Att skjuta bort giftig frukt innan Bo kan äta den och att sikta på hans ända så att han hoppar över hinder spär bara på den distanserade känslan. Dessutom är berättandet mellan banorna skrivet i imperfekt, som om det redan hade hänt. Det är knappast involverande.

Trots de många kameravinklarna och de olika sätten att styra Bo känns spelet tråkigt och enformigt om man spelar själv. Väljer man Hard Mode tillkommer några nya moment i utmaningen, det blir fler fiender och man får ta en lite annorlunda väg. Men det räcker inte för att man ska orka återvända till ett spel som helt saknar attraktion.

Denna brist blir än värre i tvåspelarläget som utspelar sig på precis samma plats, med skillnaden att allt är dubbelt så lätt. Motståndarna är lika många som när man spelar själv. Det tar inte lång tid förrän man kommit till den stora roboten i skyn, där man slåss om inget mindre än slutet på mobbingen i Bos skola (alltid något). Faktum är att spelet inte kommer igång alls förrän på de senare nivåerna, då man får slåss mot ett antal gangsters på ett framrusande tåg. Det känns som att ju snyggare banorna designats, desto bättre blir spelet – synd bara att spelmakarna inte försökte tänja mer på maskinens gränser.

Spelet är ganska tydligt inriktat på den yngre generationen PlayStation-spelare. De små utsvävningarna i handlingen är oengagerande och känns precis som tecknad film. Äldre barn bör alltså inte slösa pengarna på detta spel. Men att vifta med en G-Con 45 ger alltid en underlig känsla av välbehag och *Rescue Shots* äventyrliga 3D-miljöer känns som en välkommen utveckling i den tecknade spelvärlden. Upplevelsen är dock inte särskilt spännande om man använder en vanlig handkontroll, och inte heller om man är över 10 år. ■

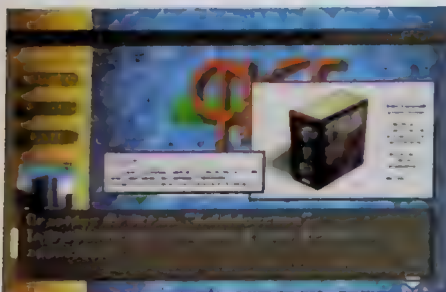
Lee Hall

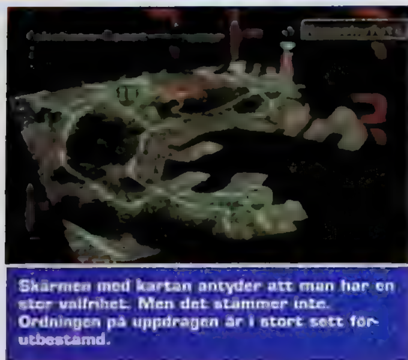
PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Iögonfallande och fantasirik	8
SPELBARHET:	Roligt i en liten stund, men inte tillräckligt med äventyr	5
LIVSLÄNGD:	Möjligheten att välja svårighetsgrad är bara ett litet plus	4

TOTALT
En godkänd introduktion till ljuspistolen för de yngre spelarna, men det saknas något sofistikerat. Spelet ger verkligen ingen känsla av empati för Bo och dess action är knappast involverande

5 AV 10





Skärmen med kartan antyder att man har en stor valfrihet. Men det stämmer inte. Ordningen på uppdragen är i stort sett förutbestämd.





Stunned! Med ett par välriktade slag kan man få robotarna att gå ner på knä.

ROBOTSTRATEGI MED INSLAG AV ROLLSPEL



Front Mission 3

Varje gång man beordrar en robot att attackera, zoomar

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Square Europe
UTVECKLARE:	Squaresoft
RELEASEDATUM:	Augusti
GENRE:	Strategi/RPG
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

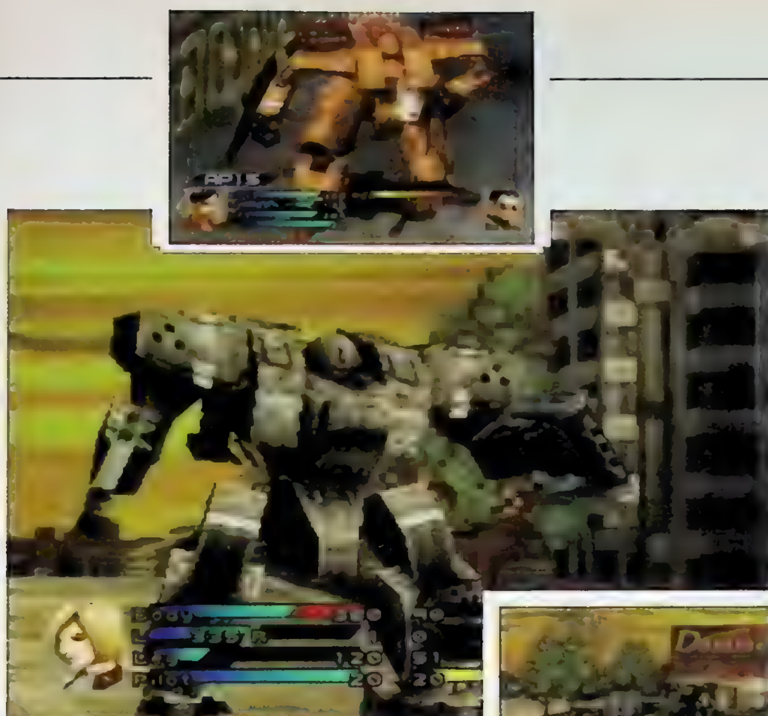
Kom igen, du vet att du vill ha en. En 12 meter hög robot beväpnad med det senaste från vapenindustrin. Det skulle vara hur kul som helst. När man är klar med att stampa omkring kommer det aldrig att vara svårt att hitta en parkeringsplats – med missilkanonen som monterats fast på axeln kan man göra sin egen. *Front Mission 3* får en att tänka såna härliga tankar genom att bjuda på de mest realistiska robotarna sedan animeserien *Patlabor*.

Ifall du undrar, så kommer du inte kunna hitta några tidigare *Front Mission*-spel i första taget. Originalet släpptes på Super Famicom (SNES) och uppföljaren på PlayStation, men de släpptes aldrig utanför Japan. Inte förrän nu. Tack vare den höga ambitionsnivån hos översättarna på Squares Europafilial får den europeiska publiken nu chansen att spela detta spel, som kan ses som en introduktion till serien.

De som kört Konamis *Vandal Hearts* kommer snabbt känna igen spelsättet medan äldre spelare kommer påminnas om *Lazer Squad* och de gamla *X-Com*-titlarna. 3D-landskapet ses genom ett rutnät och dina robotar har ett begränsat antal rutor att röra sig på och skjuta ifrån. När man gjort sina drag blir det motståndarens tur. Det är ett mycket gammalmodigt system och långt ifrån lika komplext som det låter, men ändå är det mycket beroendeframkallande. Det smartaste sättet att gå till väga är att avgöra vilken fiende som är starkast och sedan ta kål på honom, innan man ger sig på de svagare.

Förhoppningsvis kommer man skjuta motståndarna i bitar, medan man själv bara förlorar en arm eller ett ben. Det finns inte, som i tråkiga *Risk*, enorma mängder statistik som drar ner på tempot. Varje gång man beordrar en robot att attackera en annan, zoomar kameran in och

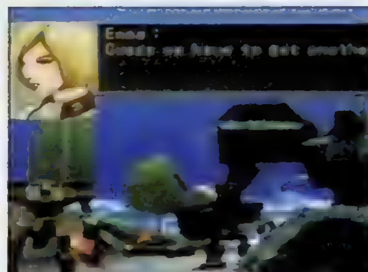




Förmågor som Brace (höger) får man genom att använda särskilda delar av roboten. Se till att varje pilot får ge allt vad de har.









Filmklippen inleder och avslutar stridsscenerna för att ge en känsla av att det går framåt. Dialogen är sällan någon höjdare, men twisterna i storyn och överfallen bakifrån är tillräckligt involverande för att man ska fortsätta spela.

HUR MAN... SKAFFAR SIG DEN BÄSTA UTRUSTNINGEN

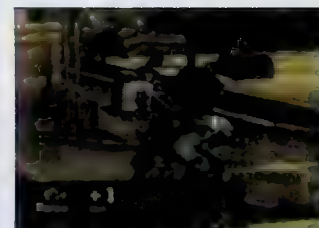
Man kan faktiskt lätt lägga ner upp till en tredjedel av speltiden på att studera vilka vapen och tillbehör man ska köpa på sig. Att sköta en robot kostar en hel del pengar, så vi har lagt upp en liten budget åt er.



Till att börja med ska man handla mycket på den svarta marknaden. Skaffar man några vänner i underjorden kommer man informeras om bra affärer med hjälp av anslag på BBS:en.



Ett annat trick är att tvinga sin motståndare att ge upp, så att man kan ta deras robotar. Historien kanske skrivs av vinnare, men förlorarna spelar alltid en stor roll.



Det allra bästa sättet är dock att kapa en robot. Det gäller att få ut en pilot från en motståndarrobot genom att välta den och sedan smyga in med en egen man innan de förstått vad det är som träffat dem. Titta noga på deras ansiktsuttryck när de försöker klättra in.

kameran in och visar ett snyggt slagsmål

visar ett snyggt animerat slagsmål. Man får se två järnjättar mosa sina knogar, magasin som töms och metalliska kroppsdelar som ramlar av och krossas i småbitar. Dessutom finns det ett par snygga detaljer, som den förstörbara miljön, den subjektiva vinkeln från krypskyttarna och kulorna som sprängs mot väggarna bakom sina mål. Allt är så bra gjort att det tar mycket lång tid att tröttna på dessa scener.

Front Mission 3 fungerar bra visuellt, men når aldrig riktigt upp till *Vagrant Storys* höjder. De funktionella färgskalorna och några närbildspixlar bidrar till att spelet aldrig ser särskilt attraktivt ut. De målsökande missilerna har dessutom en olycklig tendens att åka rakt genom solida objekt. Men det finns ändå ganska gott om både militär hyperrealism och små enkla detaljer. Till och med i början kan småsaker som trafikkoner och varningsblinkers förvandla en vanlig transportsträcka till ett trovärdigt, urbant slagfält. Men *Front Mission* är också ett strategi-RPG som ger en chansen att spela sig genom två parallella historier (som är linjära till ungefär 95%).

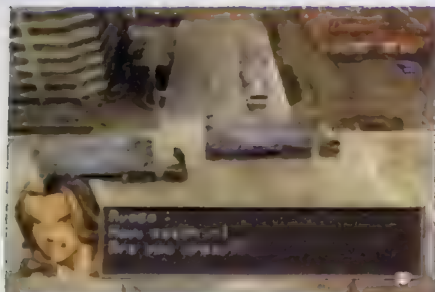
Mellan uppdragen får piloterna chansen att prata med andra karaktärer och få reda på viktigt information innan en filmsekvens sätter igång och förbereder en för nästa dramatiska händelse. Spelets story har prisats av många, men det finns en stor klyfta mellan den intelligenta tanken bakom och det egentliga manuset. Det utspelar sig 100 år framåt i tiden, då politisk instabilitet har reducerat världskartan till fem federala superstater. Historien koncentrerar sig på nationerna i Pacific Rim (Stilla Havs-randen) som alldeles nyligen dragits in i en union för att stå emot överträdelser från andra globala stormakter. Större delen av motståndet man stöter på kommer från små handelskårer, som anlitats av olika regeringar för att hålla konflikter på en politiskt lågmäld nivå. Men efter alla spännande intriger i de tidiga scenerna – som backas upp av den gigantiska, men valfria, detaljrikedomen i systemets historiska bakgrundsinformation – förstör storyn för spelet genom att emellanåt vara vag.

front mission 3

Collegestudenten och testpiloten Kazuki Takemura förser tillsammans med sin kompis Ryogo (som ser ut att vara hämtad från 1970-talet) en militärbas med robotar. En dag sker en mystisk explosion som följs av att säkerheten stängs av. När de återvänder till arbetet blir Kazuki chockerad efter att ha fått ett e-mail från sin halvsyster som talar om att hon förflyttats till basen och hoppas att möta honom. Ska de ringa polisen eller pressen när militären inte vill säga någonting? Självklart inte. De bestämmer sig istället för att lösa det på egen hand. De stapplar in på en bar och raggas där upp av en suspekt, men attraktiv, forskare (som till och med säger att hon jobbar för en utländsk byrå). De går snabbt med på ▶

Ta en god titt på dessa bilder, för det är så här det "riktiga" spelet ser ut. Blåa rutor betyder att man kan röra sig inom det området och de orange att man kan använda vapen när man står på dem.















”Gillar man robotar och älskar strategi kommer



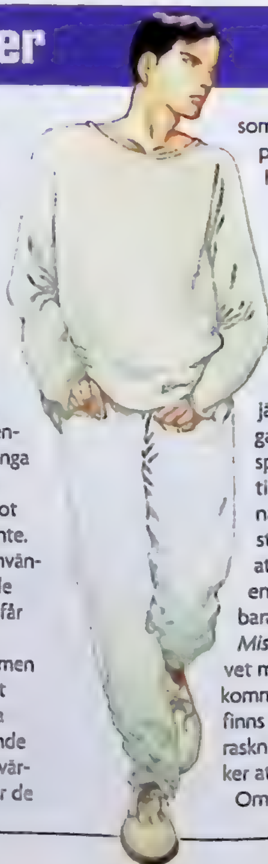
Ibland får man ta sig an ett helt gäng jätterobotar.

▶ att smyga tillbaka till basen med henne – dock inte innan de satt på sig sina 12 meter höga metallkostymer. För att bli extra smidiga, antagligen. Just när man börjar acceptera trovärdigheten i en framtid av mekanik gör de osympatiska karaktärernas irrationella beteenden att man börjar tvivla.

Ett beslut om design som Square tagit när det gäller *Front Mission 3* är att hålla striderna korta. Man får aldrig mer än ett par enheter att kontrollera och det är inte många fiender att besegra i uppdragen. Striderna är aldrig längre än en halvtimme. På sätt och vis är det tråkigt, eftersom man aldrig får ett lika stort antal möjligheter som i till exempel *Vandal Hearts*, där striderna kan hålla på i upp till två timmar.

Men spelet bibehåller farten på ett effektivt sätt och det finns alltid någonting annorlunda som får en att hålla intresset uppe . Under vissa uppdrag kan man plötsligt upptäcka en allierad som skjuter missiler någonstans i bakgrunden; under andra kan man kämpa för att beskydda ett par sårbara forskare som försöker gömma sig eller kanske spränga en damm för att skölja bort fienden. Nej, det stora problemet med *Front Mission 3*, är att det är så lockande att börja leta fel. För varannan sak som blir rätt finns det ett fel och det gör att man inte får det fantastiska taktikspel man vill ha. Till exempel är människor med handeldvapen alldeles för svåra och de kan lätt överrumpla en jätterobot bara genom att vara svåra att träffa. Att den artificiella intelligensen är begränsad märker man när många dumma fiender attackerar en i taget, istället för flera på en gång. Och något bra system för olika förmågor finns inte. Pilotens särskilda talanger kan inte användas för att få ett taktiskt övertag – de används lika slumpmässigt som man får dem.

Spelet är inte hur lätt som helst, men om man bara lägger ner lite tid på att bygga upp sina piloter på de virtuella träningsarenorna så blir inte de följande uppdragen mycket till utmaning. Ett värderingssystem kan vara av intresse för de som föredrar mer komplicerade strategier. Håller man bara på sina föremål och siktar på platinamedalj i varje strid så kommer man att förbättras i flera moment.



Att stridssystemen blivit enklare jämfört med de tidigare *Front Mission*-spelen resulterar faktiskt bara i att spelarna får göra färre val, striderna kan komma att kännas väldigt enformiga. Efter att bara ha spelat *Front Mission 3* ett par gånger vet man ungefär vad som kommer hända och det finns nästan inga överraskningar eller nya tekniker att lära sig.

Om man verkligen vill



Du får högre erfarenhetspoäng ju fler kroppsdelar du skjuter av innan du träffar själva kroppen på robotarna. Använd siktet för att bättra på oddsen.











Legosoldater från Da Han Zhong har klätt ut sig till JDF-soldater och kör omkring i din flyktbil.

HUR MAN...

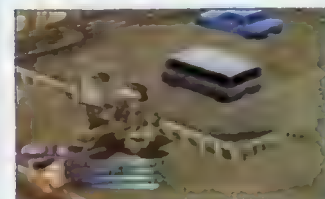
ROCKAR FETT MED EN 12 METER HÖG ROBOT

1) Besök din bankdirektör ofta och fråga vänligt om den lägsta räntan de kan erbjuda på ett stort, obestämt lån.

2) Ropa ut i högtalarna, med en metallisk röst, att folket har 20 sekunder på sig att ge upp. Gör efter det ett par underliga ljud med munnen, som om något inte fungerar. Räkna sedan snabbt ner.

3) Observera landsortslagen: Följ alltid ett stelt geometriskt mönster när du passerar ett majsfält. Och glöm inte att säga till en amatörfotograf innan (se nedan).

4) Innan du parkerar din robot utanför huset sätter du fast ett klistermärke där det står "grannverksamhet" på startbanan. Sedan skjuter du iväg ett antal raketer.







man spendera mycket tid med detta spel"

göra ett strategispel, som ska passa den stora marknaden, krävs det framförallt att man har en simpel beröringspunkt, som kan få all sorts publik att greppa det komplicerade spelsättet. Med statistikfyllda skärmar och blinkande siffror riskerar *Front Mission 3* att skrämma bort alla utom de som redan är frälsta. Och det är tråkigt, för spelet förtjänar bättre än så.

Det är kanske inte höjdpunkten i *Front Mission*-serien, men det är ändå värt att uppmärksammas. Miljöerna, hårdvaran, bakgrunderna, detaljerna, de animerade striderna och den enormt långa speltiden hör till spelets fördelar. Saknaden av en enkel beröringspunkt, den vaga storyn, den låga svårighetsgraden och några konstigheter med den artificiella intelligensen är det som drar ner på betyget. Gillar man robotar och älskar strategi kommer man spendera mycket tid med detta spel. ■



BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

VANDAL HEARTS II

Ett konsolstrategispel som gör vad det ska göra.

PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Inte den bästa klippningen, men detaljerat när det ska vara det	8
■ SPELBARHET:	Någorlunda djupt och väldigt belønande. Många uppdrag	8
■ LIVSLÄNGD:	För en gångs skull känns inte "över 50 timmar" som en lögn	8

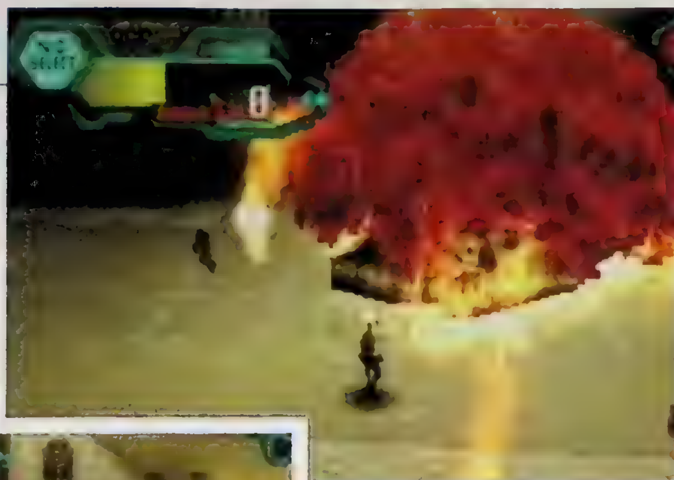
■ TOTALT

Ett av de bästa strategispelen detta år. Det innehåller tillräckligt mycket pyroteknik för att göra huvudsakligen roligt. Genren lär inte få horder av fans med detta spel, men de gamla kommer vara nöjda.

8 AV 10



Det gäller att använda all sin list för att överleva de idoga anfallen.









Se upp, så att du inte går in i laserbarriärerna. Du måste hitta switchen innan för att passera.



SE UPP, BOMBERMAN! HÄR KOMMER JUTAH

Silent Bomber

”Egentligen är väl *Silent Bomber* ett shoot 'em up-spel”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Studio 3
UTVECKLARE:	Bandai
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Shoot 'em up
DISTRIBUTÖR:	Vision Park Distribution
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

BOMBERMAN

Trist om man spelar ensam, men har kul som helst när man är flera.

Spelarens uppdrag i *Silent Bomber* är kort och gott att spränga allt som kommer i vägen. Och så gäller det så klart att se till att inte dö själv. Man spelar som Jutah, en vithårig mangasoldat från framtiden. Eftersom Jutah endast är beväpnad med bomber måste spelaren gå ganska nära fienderna, och på grund av detta skiljer sig *Silent Bomber* från de flesta andra spelen i genren.

Det finns visserligen en sorts bomber som gör det möjligt att spränga fiender på ett litet avstånd, men i pressade situationer, till exempel när man möter bossar, önskar man att uppdragsgivaren hade försett Jutah med ett raketgevär.

Upplägget är uppdragsbaserat och trots avsaknaden av några riktiga mål engageras man av storyn, som vävs samman med fina mellansekvenser. Själva spelgrafiken håller tyvärr inte lika höga klass, och det är verkligen synd eftersom animeringen är välgjord. Jutah är liksom lite för sofistikerad för de simpla miljöerna.

När man har kommit en bit in i spelet och sprängt allt större fiender hittar man något som kallas E-chips. Dessa använder man i slutet av varje uppdrag till att förbättra Jutahs offensiva egenskaper. Detta sker genom att spelaren antingen ökar antalet bomber som Jutah kan kasta iväg samtidigt eller utvidgar kastradien. Vikten av dessa förbättringar inser man om när man stöter på fiender som är 100 gånger så stora som Jutah. Det är även möjligt att tjäna ihop till nya karaktärer, som man sedan kan använda när man spelar tillsammans med en kompis i Battle Mode. Nackdelen är bara att just detta spelsätt är extremt tråkigt.

Egentligen är väl *Silent Bomber* ett shoot 'em up-spel, men det skiljer sig ändå markant från renodlade röjspel som till exempel *Millennium Soldier*. Förutom att man hela tiden måste ha koll på när och var man placerar sina bomber måste man se till att sprida ut bomberna. Det lönar sig inte att rikta in sig på en enda fiende, så länge det finns andra motståndare i samma rum. Risken är då snarare att man dör om och om igen, utan att riktigt ha förstått vad *Silent Bomber* handlar om. ■

Justin Calvert

PlayStation Magasinet BETYG

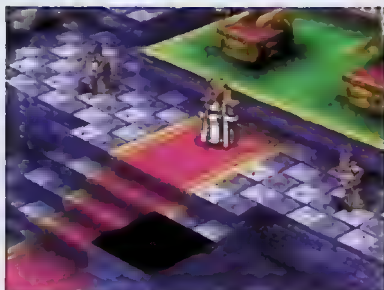
GRAFIK:	Underbar på sina ställen, men sämre på andra	7
SPELBARHET:	Kan vara frustrerande någon gång, men som helhet väldigt kul	8
LIVSLÄNGD:	Lite för enformigt för ett riktigt toppbetyg	7

TOTALT
Silent Bomber är ett välkommet tillskott till shoot ém up-genren. Visst är det delvis lite enformigt, men upplägget övertygar.

7 AV 10

Bilderna ljuger. *Eternal Eyes* är inget snyggt spel.







Mappets är inget vidare på att konversera.







VÄNTAN ÄR ÖVER. NU KAN ÄVEN PLAYSTATION-ÄGARE FÖDA UPP MONSTER.



Eternal Eyes

”Striderna som inträffar är förvånansvärt roliga”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Sunsoft
UTVECKLARE:	TAMM
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	RPG
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN
FINAL FANTASY VIII
Det ultimata rollspelet.

Man måste nästan ha varit bosatt på en annan planet det senaste ett eller två åren, för att ha missat att vi har invaderats av gulliga små varelser. Just nu är *Pokémon*-monstren starkast. Vart man än vänder sig sitter det alltid någon Pikachu-docka och såväl tobaksbutiker som leksaksaffärer fullkomligen översvämmas av klistermärken och samlarbilder på Snorlax, Jigglypuff och allt vad de heter.

Men det är ändå ingenting jämfört med hysterin som råder i Japan. Nintendos bärbara rollspel har sedan länge överträffat alla kalkyler. Därför är det konstigt att vi har fått vänta så länge på en motsvarighet till PlayStation.

Eternal Eyes är ett rollspel som liksom *Pokémon* och *Final Fantasy Tactics* uppmuntrar spelarna till att skapa och utveckla små varelser. Den här gången handlar det om Mappets och liksom i *Pokémon* är tanken att de ska slåss.

Platsen där äventyret utspelar sig heter Gross Kingdom och hotbilden utgörs av en elak militär som heter Vorless. Han planerar nämligen att utplåna alla Mappets och Mappets-tranare med ett stort svärd som han har fått låna av den elaka gudinnan Luna. Och eftersom utvecklarna på Sunsoft inte haft så mycket fantasi är det bara ett barngäng som kan förhindra Voltress från att realisera sina hemska planer.

Andra exempel på utvecklarnas bristande fantasi är det roterbara isometriska perspektivet, de tvådimensionella karaktärerna, forekomsten av de allra mest klassiska rollspelsföremålen, menysystemet och städer som nästan ser helt likadana ut. I princip vem som helst hade kunnat komma med en mer originell idé.

Däremot är Mappets-striderna, som för övrigt inträffar lite varstans i grottorna, förvånansvärt roliga. Och med hjälp av de magiska juvelerna man hittar under spelets gång kan man utveckla upp till 150 olika monster. Själva stridssystemet, som kräver att man både flyttar och anfaller med karaktärerna, kan vara både engagerande och irriterande.

Det största problemet med *Eternal Eyes* är dock att man aldrig fattar tycke för karaktärerna eller bryr sig om att hänga med i storyn. Dessutom kommer inte grafiken i närheten av *Final Fantasy*-spelens höga standard. Varning utfärdas.

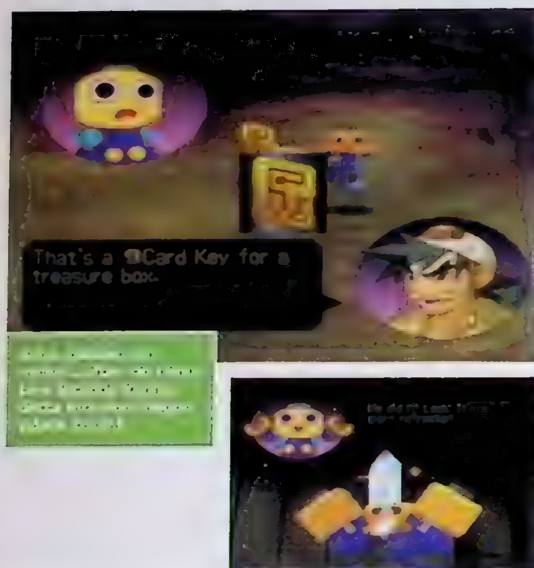
Paul Rose

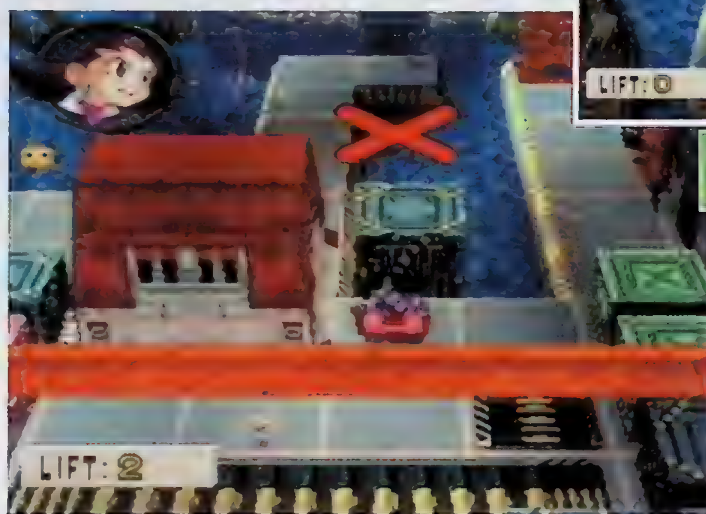
Svenska PlayStation Magasinet **BETYG**

GRAFIK:	Skulle ha varit modern för sex år sedan	4
SPELBARHET:	Tråkiga städer, men roliga strider	5
LIVSLÄNGD:	Stort, men man tröttnar	5

TOTALT
Ett förutsägbart rollspel med tråkig story. Likheterna med *Pokémon* gör det dock lite mer tilltalande

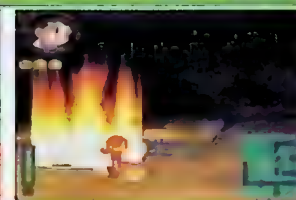
5 AV 10







Detta är utan tvekan spelets simplaste del, men också den mest utmanande. Stapla rätt eller dö



KILLARNA BAKOM *STREET FIGHTER* GÖR ETT SNEDSTEG I OCH MED DENNA TITEL



The Misadventures Of Tron Bonne

” Figurerna snattrar ljudligt medan polisbilar exploderar ”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Eidos
UTVECKLARE:	Capcom
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Äventyr
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

MEGA MAN LEGENDS

En kombination av 3D-action och rollspel.

T*ron Bonne* är en ärelysten flicka som strävar efter att få ihop så pass mycket stålar att hon kan betala lösensumman för att få hem sin bror. För att detta ska bli verklighet, är hon tvungen att ta vägen bortanför lagens långa arm. Hon får hjälp av ett gäng servbotar, och med denna beskrivning kan du säkert räkna ut att det blir en hel del fart och fläkt. Spelet är genrebestämt som äventyrsspel med en del gåtor, en del rollspelande, lite 3D Blaster och sist men inte minst, galenskap.

Spelet associerar till äldre äventyrsspel, och i actionsekvenserna har man inte mycket annat att välja på än att skutta omkring och försöka skydda sig själv från att bli träffad av fiendens eld, detta förutsätter att du använder kontrollen på rätt sätt, och har en hel del tålamod.

Äventyrandet som sådant handlar om att finna rätt saker på rätt plats, och precis som stallkamraten *Mega Man Legends*, vänder sig *Tron Bonne* till de lite yngre spelarna. Det är en hel del dansande, massor av klara, bjärta färger och de söta figurerna snattrar ljudligt medan polisbilar exploderar i bakgrunden.

Något som är lite konstigt i spelet, är att de mest intressanta figurerna inte riktigt går att komma in på livet. Servbotarna blir helt klart positivt påverkade om du till exempel tar med dem på diverse utflykter eller tar hem de rätta sakerna till dem; de blir intellektuellt stimulerade och helt plötsligt får de en massa hjärnkapacitet du inte sett röken av tidigare. Detta kunde som sagt ha varit mycket intressant att se utvecklingen av, men Capcom struntade tydligen i vad folket tyckte och lade tiden och pengarna på annat, såsom striderna och de egentliga äventyren i spelet. Och visst, äventyren känns väl viktigt att lägga ner energi på, men sanningen att säga, så blir de långtråkiga efter en stund trots sin charm. Spelet har inte ens det djup i konversationen eller handlingen som *Mega Man Legends* har, och det säger ju en hel del. Allt du egentligen gör i spelet är att slåss mot poliser eller reaverbotar och skickar iväg dina hjälpsamma plåtskrällen att hämta de saker du inte fick tag på, på egen hand. Detta lämnar oss endast Puzzle Mode att glädjas åt där du stökar omkring bland lådor som ska ligga på ett speciellt sätt.

Tron Bonne är OK, men extraspelet är alltför alldagligt och vanligt. I bästa fall har väl ungarna kul med spelet en eftermiddag, och i värsta fall använder de spelskivan som frisbee. ■ **Pete Wilton**

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Kanns gammaldags	5
SPELBARHET:	Variationen finns där, men var är djupet?	6
LIVSLANGD:	Har du fantastiskt mycket tålamod så…	5

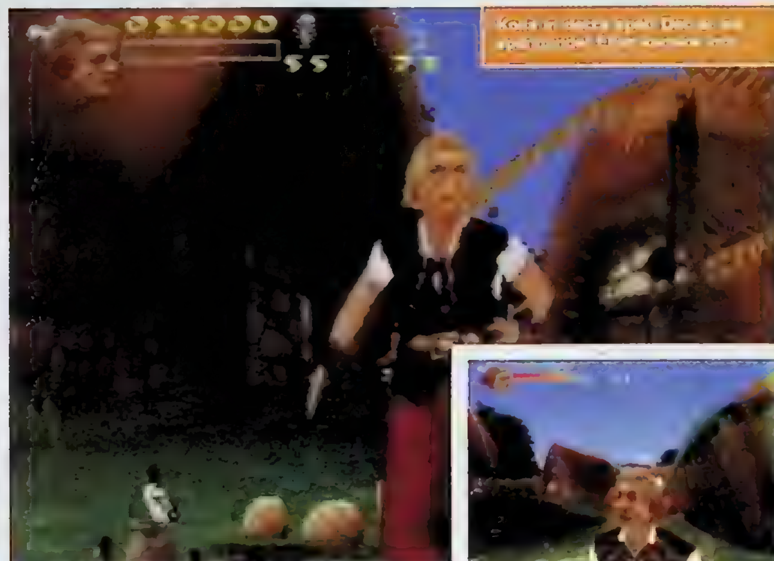
TOTALT

Tre olika genrer i ett och samma spel är förvisso en bra idé, men för att det ska funka så måste åtminstone ett av spelen vara riktigt kul. *Tron Bonne* får pluspoäng för att det är gulligt, men minuspoäng för att djup och substans saknas

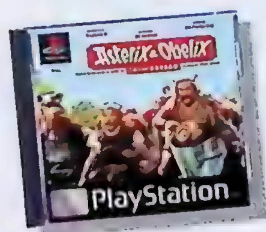
5 AV 10




[illegible]


[illegible]

ETT BEROENDEFRAMKALLANDE *TETRIS*-LIKNANDE SPEL? NEJ, KNAPPAST.



Asterix & Obelix Take On Ceasar

”Efter tio minuter gråter man av tristess...”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Cryo
UTVECKLARE:	Tek 5
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Pussel
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

ASTERIX
Dess hopplösa blandning av plattform och strategi är i alla fall bättre än *Asterix & Obelix*, men det säger inte mycket.

Äldre läsare kanske kommer ihåg Game & Watch-spelen, lärarnas hatobjekt i början av 80-talet. Det fanns minnesvärda titlar som *Climber* och *Egg*, och de små blinkande, pipande apparaterna kunde skolbarnen lätt gömma i sina byxfickor. Spelens primitiva, digitalklocks-liknande grafik backades upp av lika primitiv spelbarhet. Oftast gick det bara ut på att dra åt vänster och höger för att fånga eller stöta bort saker. Men deras LCD-action var ändå tillräckligt för att piffa upp skoldagarna. Ja, det var tider det.

Men vi har kommit långt sedan dess. Titta bara på *Asterix & Obelix: Take On Caesar*, till exempel. Det utnyttjar all kraft som finns i PlayStations polygon-processor för att på ett snyggt sätt återskapa ett av romarna ockuperat Frankrike. Centurier och gallier roade sig i skogsgläntorna och vräkte i sig vildsvin på byfesterna. Det är verkligen ett underbart spel att se på och den idealiska miljön för... hm... Att dra åt vänster och höger för att fånga eller stöta bort saker. Hur fantastiskt det än låter så är det allt man kan göra. Varje nivå kastar något nytt på en, allt från stenar till spindlar till vildsvin, men varje gång drar man bara åt vänster och höger för att fånga dem eller stöta bort dem.

Varje gång finns det en kvot – stöt bort 90 av 100 fiskar, till exempel. Om man inte uppfyller kvoten måste man försöka igen. Men lyckas man visas ett klipp från filmen med samma namn, med *Asterix och Obelix* (Asterix spelas av ingen mindre än Gerard Depardieu) som står och pratar med några romare, på engelska, med en lustig brytning. Sedan bär det av till nästa nivå, där man ska fånga eller stöta bort någonting annat. Efter fem minuter av samma sak börjar man läsa instruktionsboken för att se om det är något man missat. Efter tio minuter gråter man av tristess. Efter 15 minuter tar man sladden från handkontrollen och försöker strypa sig själv.

Men vänta! Vad är det här? Efter några nivåer kan man, förutom att dra åt vänster och höger, också hoppa! Men... åh, det är lika tråkigt det. Det är faktiskt inte mycket roligare att spela detta senaste *Asterix*-spel än att låta det vara avstängt och bara titta på den tomma skärmen. Hur skulle man kunna spendera kvällen? Krossa en Mitsubishi Evo VI i *Gran Turismo?* Dissekera zombies i *Resident Evil?* Styra Sverige till vinst över Italien i EM? Eller få hundra fiskar kastade på sig? ■

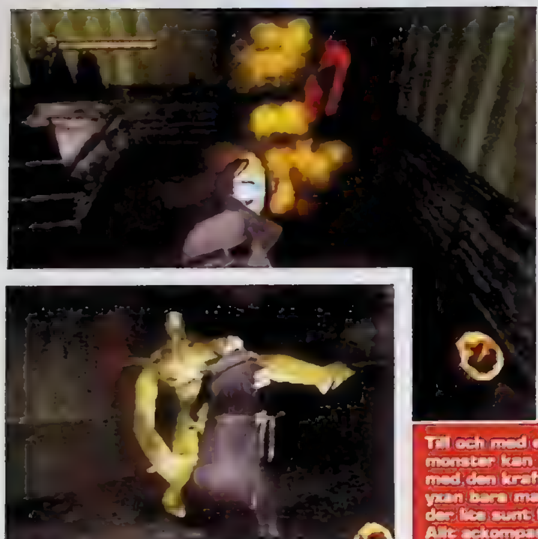
Jonathan Davies

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Fin och bra. Inga klagomål	6
SPELBARHET:	Som ett sånt där intelligenstest för duvor	1
LIVSLÄNGD:	Spelet är dött innan man ens fått av plasten	2

TOTALT
Detta är nog det allra tråkigaste spelet till PlayStation för tillfället. Inte ens de som är galna i Asterix och Obelix kan tycka det är roligt. Läs ett av seriealbumen istället. Eller gör vad som helst. Bara du undviker detta spel.

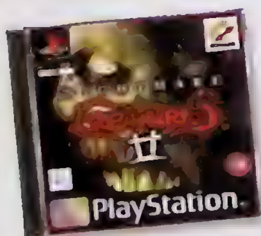
1 AV 10





Till och med enorma monster kan dödas med den kraftfulla yxan bara man använder lite sunt förnuft. Allt ackompanjeras av mängder med blod.

MÖRDA, STYMPA OCH HUGG DIG FRAM I DENNA BLODIGA MONSTERUPPFÖLJARE



Nightmare Creatures II

Förbered er på ett spel som vill att några liter blod och en

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Konami
UTVECKLARE:	Kalisto
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1

Kriterierna för skräckspel har förändrats ordentligt sedan den första delen av *Nightmare Creatures* släpptes. Spel som *Resident Evil 3: Nemesis* och *Silent Hill* är inte lätta att mäta sig med. Men Kalisto har i alla fall gjort ett bra försök med sin uppföljare till ett respektabelt, om än ganska dåligt, original.

Det går än en gång ut på att stoppa Adam Crowley, och hans monstruösa medhjälpare. Han är en läskig, manipulerande kirurg och hans monster är genmanipulerade mördare som suktar efter blod och dödar allt som kommer i deras väg. Man är själv beväpnad med en smakfull yxa och en handfull andra vapen, och är redo att möta de värsta av fiender. Så förbered er på ett spel som vill att några liter blod och en riktigt ruskig atmosfär ska ge en kick.

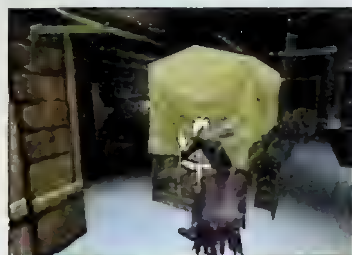
Det utspelar sig huvudsakligen i London och Paris år 1934, och det ser mycket bra ut. De två städerna, i synnerhet Paris, är snyggt framställda och kyrkogården i den franska huvudstaden påminner starkt om Père Lachaise, platsen där både Oscar Wilde och Jim Morrison ligger begravda.

De relativt häftiga blixt- och vädereffekterna backas upp av atmosfärisk musik, i samma stil som *Silent Hill*, och gör spelet både mognare och mer tillfredsställande än originalet. Men det känns som man gett blodet för stor plats. Ledtrådar till de flesta hemligheterna, och även vägen framåt, består av oregelbundna miljöer eller ovanliga detaljer, vilket ger en känsla av att man leds genom landskapen, istället för att få utforska dem själv. Det är frustrerande att komma fram till ett hinder och undra om det är meningen att man ska kunna klättra upp där. Man borde istället bara behöva fråga sig själv om man kan nå avsatsen.

När PlayStation-världen hela tiden utvecklas måste spelutvecklarna springa bara för att kunna stå still. Men Kalisto har faktiskt tagit ett stort steg framåt. De har lagt till ett bra simningsläge och tagit bort den atmosfärförstörande tidsfristen som fick dig att springa runt som en galning för att hitta en zombie att slå ihjäl, innan din energi tog slut.

Kalisto har också bearbetat det första spelets krångliga slagsmålssystem genom att introducera ett Engagement Mode, som innebär att man är låst i strid med en fiende och kan inte fly utan att först döda den. Det ger mer kontroll i slagsmålen, men det spär också på spelets linjära känsla när man hela tiden går från en kamp till en annan. Sekundära motståndare tar bara skada när man träffar dem med en sving från sidan, med sitt vassa vapen. Trots de ganska fantasifulla föremålen man plockar upp från marken måste man använda sin gamla yxa som huvudsakligt vapen.

Monstrena är snyggt ritade och respektingivande. Upprepade kombinationer besegrar snabbt de svaga, men i och med spelets utveckling måste man tänka mer för att ta kål på dem. Varje fiende kan besegras med ett dödligt slag, som i början är tillfredsställande



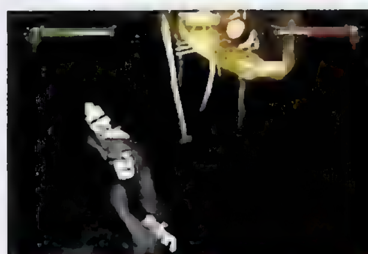


Suggestiva bakgrunder och sporadisk interaktion med förgrunden gör *Nightmare Creatures II* till ett snyggt (om än extremt mörkt) spel. (Ovan till vänster) Vår hjälte släpper på handbromsen för att få iväg en lastvagn.









Nya fiender kommer fram under spelets utveckling. Man färdas genom katakomber, mardrömslika slott på bergstoppar samt Londons och Paris gator.

HUR MAN...

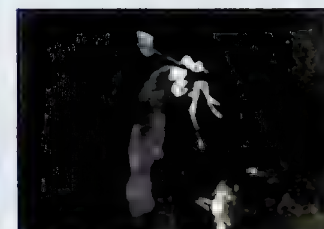
HALSHUGGER OCH SLITER MONSTER I STYCKEN



När ett monster står på sitt sista ben kommer ordet "fatality" dyka upp i skärmens övre högra hörn. Tryck på ◎ och ⊗ och se hur han går ner på knä...



Man utför sedan en blodig avslutningsmanöver. Hans huvud flyger av...



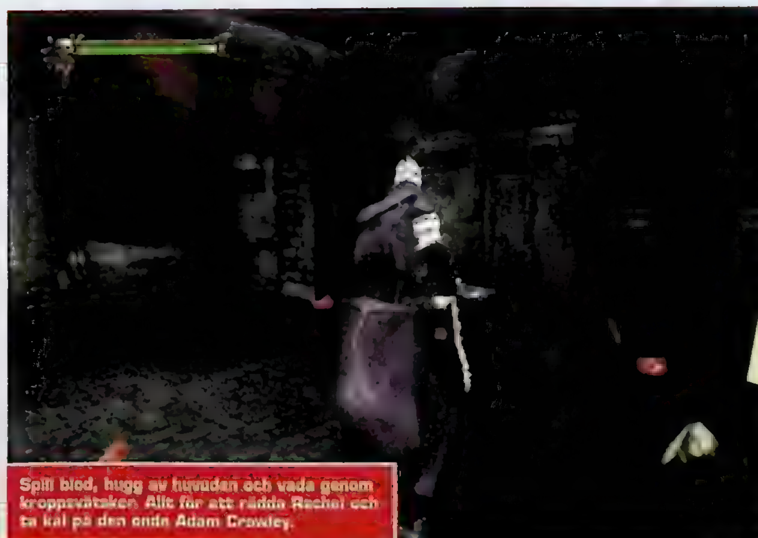
...sedan hugger man oavbrutet i honom, så att en och annan kroppsdel ramlar av. Mysigt.

riktigt ruskig atmosfär ska ge en kick"

men som efter ett tag blir till en världslig sak. Lyckligtvis kan man välja bort den funktionen om man vill.

Nightmare Creatures II har snygg grafik och är roligt att spela, men det saknar det sofistikerade som är standard i andra överlevnadsskräckspel. Dock är funktionerna som saknas, till exempel sidosteg och att kunna kika, inte lika avgörande som bristerna i pusslens och handlingens utveckling. *Silent Hill* lyckades på ett snyggt sätt använda filmiska tekniker för att göra sympatiska karaktärer och ge en genuin känsla av obehag. *Nightmare Creatures II* misslyckas med det tricket på grund av filmklipp och långa laddningstider som förstör ett antal överraskningar. Det är lättsmält, snyggt och blodtörstig underhållning, som kunde varit så mycket mer. ■

Lee Hall



Spill blod, hugg av huvuden och vada genom kroppsvätskor. Allt för att rädda Rachel och ta kål på den onde Adam Crowley.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Briljant, helt enkelt. En trovärdig miljö med ett par riktigt kluriga pussel.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Snygg och suggestiv, men brist på detaljer i förgrunden	8
■ SPELBARHET:	Ett roligt hugga-och-slakta-spel med små irritationsmoment	7
■ LIVSLÄNGD:	Bristen på hemligheter och sidohistorier gör spelet lite för kort	7

■ TOTALT

Kalistos beundransvärda ambitioner och de förbättringar som gjorts sedan originalet går lite till spillo, på grund av för många småfel. Annars kunde *Nightmare Creatures II* blivit ett riktigt höjdarspel. Men det är roligt i små doser.

7 AV 10

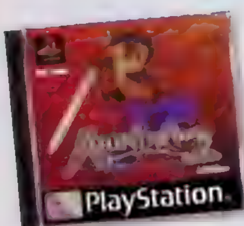


När man vant sig vid kamerakontrollen blir allt instinktivt.





SLIPA DITT SVÄRD, PUTSA DIN SKÖLD OCH RÄDDA VÄRLDEN. IGEN...



Alundra 2

”Även om det är väldigt enkelt i början ökar svårighetsgraden

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Activision
UTVECKLARE:	Contrail
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	RPG
DISTRIBUTÖR:	IQ Media
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

ALUNDRA
Designen är lika intelligent, men berättandet är mycket smartare upplagt.

Konstigt nog finns det ingen Alundra i *Alundra 2*. Vår hjälte från det förra RPG/action-spelet måste blivit girig efter succén med förra spelet och krävt för mycket royalties. Han har i alla fall bytts ut mot en billigare svärdsvingare – en okänd uppkomling vid namn Flint.

Det är inte bara hjälten som gav sitt namn åt *Alundra* som saknas i denna uppföljare. Det verkar som att allt annat från originalet saknas. Miljön är helt annorlunda; retrostilen från det första spelet har utvecklats till polygonbaserad 3D och den morka, mardromsdrivna historien har fått ge vika för ett tokigt och humorfyllt scenario som ska locka en bredare (läs: yngre) publik. Medan *Alundra* prisades för sina eftertanksamma karaktarsskildringar och sitt gripande berättande har uppfoljaren bara en enkel handling, som är fylld med tokiga karaktärer och ett par grottor med riktigt bisarra invånare. Gillar man originalet är det alltså stor chans att man blir besviken på uppfoljaren.

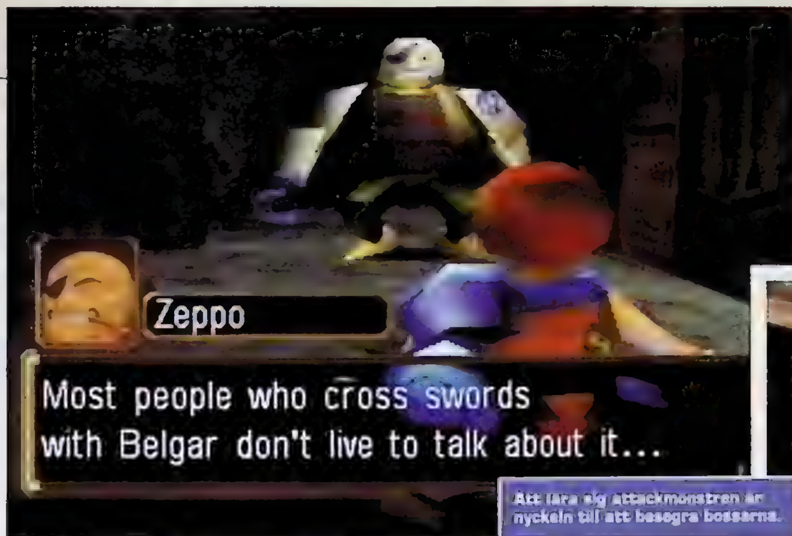
Ser man det som ett självständigt spel är *Alundra 2* riktigt underhållande med sin kombination av action, pussel och RPG. Det har en intelligent uppbyggnad, bra variation och det bibehåller sin styrka genom hela spelet (som är ganska stort).

Spelet har de vanliga vapnen, sköldarna och föremålen, som man köpar med pengar som hittas i kistor och efter att man dödat fienden. Men man kan också lätt hitta nya slagsmålsrörelser och magier, och det är inte mycket utrymme som slösats bort. Medan man leder Flint genom kungariket Varuna är målen alltid tydliga och lösningen till nästa pussel ligger alltid alldeles framför en. Om man bara kunde se dem...

Även om det är väldigt enkelt i början ökar svårighetsgraden hela tiden tills spelet blir riktigt svårt – men aldrig omöjligt, så länge man är klartänkt. Det dyker upp stunder av frustration, men till och med de svåraste bossarna kan slutligen besegras om man bara kommer på deras attackmönster (det kan ändå ta upp emot 15 minuter per boss).

Man har en ständig kompanjon i den livliga, kvinnliga karaktären Prinsessan Alexia, men hon har ingen direkt inverkan på spelandet. Antingen säger hon att man ska gruppera sig, bli tillfångatagen eller går vilse. *Alundra 2* är i grund och botten en upplevelse för en person. Man behöver inte blanda sig i den typiska styrningen av flera karaktärer samtidigt, som man brukar hitta i de flesta rollspel. Istället kan man springa från problem till problem och slå sig fram med sitt svärd i realtid.

Efter att ha tagit en stund på sig att vänja sig vid kamerakontrollen blir allt ganska instinktivt. Och det pekar, tyvärr, på det största problemet med *Alundra 2* dess brist på originalitet. Allting det gör, gör det bra – men man kan inte låta bli att känna att man sett det förut. Flyttande av och hoppande över block, bossar med djurteman, rullande metallklot och åkande i gruvvagnar. Influenserna från, framförallt, Nintendos *Zelda*-spel är uppenbara. Flint går i gräset och letar mynt, kastar facklor på bomber och köper helande växter av





Att lära sig attackmönstren är nyckeln till att besegra bossarna.







En känsla av genreupprepning infinner sig snabbt när man spelar *Alundra 2*

hela tiden tills spelet blir riktigt svårt”

trevliga affärsägare. Att det är troget genren kan lugna många spelare, men det kan lika gärna få en att känna att det saknas något. Magierna är kraftfulla och intressanta, och leder till ett par fina pussel, men det räcker inte för att göra hela spelet originellt.

Alundra 2 har en lite bristande atmosfär, även om de amerikanska översättarna gjort sitt bästa för att hitta någon logik i de filmiska klippen. De är fulla av människor som bara kan säga "Huh!?!?!" och "What the...?!" Men *Alundra 2* är ändå värt att spela. Det finns ett par överraskningar, en riktig äventyrskänsla och det där lilla extra som gör att man "bara ska köra en halvtimme till". För man vet att det alltid finns något värt att utforska runt nästa hörn. ■

Jon Smith

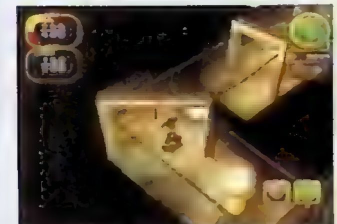


Slappna av och njut av att kunna springa från pussel till pussel, och döda monster med ditt svärd.

HUR MAN... TÄNDER ELDEN



De tidiga delarna av spelet är ganska raka och enkla. Men vid det här pusslet inser man att saker och ting kommer bli mycket svårare. Skjut den eldsprutande statyn tre gånger för att rotera dess huvud...



...locka sedan ner eldklotet i den långa tunneln. Om den, eller du själv, slår i ett hörn får man börja om.



Till slut kommer man locka ner eldklotet till facklan i änden av rummet. När facklan tänds kommer en plattform magiskt dyka upp. Den låter dig hoppa upp på omkopplarblocket så att nästa sektion öppnas.

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Ganska ospektakulär, med ett par trevliga specialeffekter	6
■ SPELBARHET:	Tillfredsställande variation. Ger mersmak	8
■ LIVSLÄNGD:	Mycket att se och göra – en ordentlig utmaning	8

■ TOTALT
En äventyr som gjorts efter en beprövad formel. Man har siktat in sig på yngre spelare och de som gillade originalet kan bli ganska besvikna. Men fortsätter man bara spela fastnar man snart i detta spel som både är elegant konstruerat och fyllt av nöje

7 AV 10

ETT PUSSELSPEL SOM INTE ÄR SÄRSKILT REVOLUTIONERANDE



Spin Jam



FAKTARUTA

UTGIVARE:	Empire
UTVECKLARE:	NI2
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Pussel
DISTRIBUTOR:	Vision Park Distribution
ANTAL SPELARE:	1–2

Det råder ingen tvekan om att *Spin Jam* baserats på Taitos klassiska serie *Bust-A-Move*. Och varför inte? De har alltid erbjudit enkelt, fängslande pussel. *Spin Jam* är ungefär som ett roterande *Bust-A-Move*.

Man skjuter färgade bollar mot en spole i mitten, som man roterar för att bestämma var bollarna ska landa. När tre bollar med samma färg hamnar bredvid varandra börjar de pulsera och sedan exploderar de och försvinner. Explosionen skickar också ut bollarna på andra sidan av spolen mot ett par stora, färgade blomblad. Om bollarna träffar ett blad med samma färg stannar de kvar och när bladen är fulla spricker de.

Spin Jam är OK, men det handlar lika mycket om att bilda kedjor som om att fylla bladen. Och det är för svårt att koncentrera sig på båda sakerna samtidigt. Tvåspelarläget fungerar ungefär likadant som Versus Mode i *Bust-A-Move*. Fyller man ett blad skickas bollar till motståndarens skärm. Det är roligt men lite för rörigt.

När det redan finns fyra *Bust-A-Move*-spel kan man undra vem som vill ha det här.

Chris Buxton



Sätt tre bollar efter varandra så exploderar de och skjuter bubblor mot bladen på andra sidan.

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Ganska snyggt. Typisk gulligt japanskt pussel	5
SPELBARHET:	Ett bra pussel om än lite rörigt	6
LIVSLÄNGD:	Tvåspelarläget och de många nivåerna gör det prisvärt	6

TOTALT
Spin Jam är en överkomplicerad kusin till *Bust-A-Move*-spelen. Det är ett ganska bra pusselspel, men du borde hellre köpa något av *Bust-A-Move*-originalen.

6 AV 10



Turneringarna spelas på olika underlag [illegible] en Grand Slam-känsla. Tyvärr [illegible] och misslyckas därmed att [illegible]



DET KAN VARA SPÄNNANDE ATT SLÅ EN BOLL FRAM OCH TILLBAKA ÖVER ETT NÄT...



All Star Tennis 2000

”De riktiga spelarna har mer djup än de fejkade”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Ubi Soft
UTVECKLARE:	Aqua Pacific
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Sport
DISTRIBUTÖR:	Ubi Soft
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

Retrostil med mycket hög spelbarhet. En riktig höjdare.

När *Pong* födde TV-spelen på 70-talet var det definitivt den första sportsimulatorn. Trots de oräkneliga stora steg framåt som TV-spelen tagit sedan dess visar *All Star Tennis 2000* upp begränsningarna i tennisgenren. Det är lätt att kopiera den, men svårt att ta den till en ny nivå. Detta är en respektabel imitation av tennis, men med ett par allvarliga brister.

Spelarna har en varierad mängd rörelser, men grafiken är inte särskilt spektakulär och spelbarheten är inte heller något vidare. Sättet man undviker kollisioner är inte bra och spelarna känns ganska sega. De varken sträcker sig, slänger sig eller improviserar tillräckligt mycket för att ta svåra bollar och deras samspel med bollen är väldigt tveksamt. Antingen träffar de bollen, eller inte. I bra sportsimulatorer (vi kommer att tänka på *ISS Pro Evolution)* kan spelaren lyckas med att precis nudda bollen, men misslyckas med att få den dit den ska, eller råka slå upp den i publiken. Det kan man inte i *All Star Tennis 2000.*

Spelets designers har inte gjort mycket för att kompensera dessa brister och ger inte mycket glans till ett spel som saknar en ordentlig licens. När man deltar i tävlingar i England och andra ställen har de inte ens försökt fånga någon atmosfär. Varje turnering blir därmed till ännu ett par matcher på en anonym bana. Inte ens underlagen verkar ha någon inverkan på spelet, de förändrar bara ljudeffekterna.

Vidare lever spelet inte upp till sitt namn eftersom det bara är en handfull riktiga spelare, varav ingen är riktigt känd. Australiens Leyton Hewitt är omslagsstjärna – men begravs bland en mängd karaktärslösa dataspelare. Detta kommer definitivt göra stora tennisfans besvikna, även om de kunnat leva med de andra bristerna i spelet. Det finns vissa tecken på en stigande svårighetskurva, eftersom de riktiga spelarna har mer djup än de fejkade. Men nyckelordet är ändå upprepning. Och se även upp för de rabiata domarna som säger åt publiken att vara tyst.

– Quiet please, säger de argt, trots att ingen sagt något.

All Star Tennis 2000 utmärks av sin slöa design och sin själlösa, oinspirerande spelbarhet. Det misslyckas helt med att återskapa känslan av att stå på Centre Court och spelmakarna verkar knappast ha försökt tänja på PlayStations kapacitet. Fast å andra sidan, kan man ju inte göra hur mycket som helst med ett trä och en boll. ■

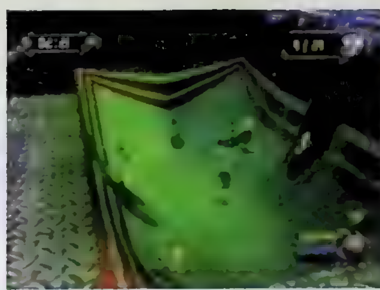
Lee Hall

SVENSKA PlayStation Magasinet **BETYG**

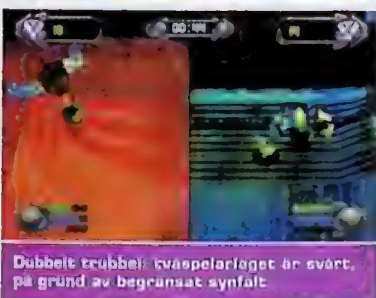
GRAFIK:	Väldigt alldaglig och trålig	5
SPELBARHET:	Trålig och upprepande. Ger ingen lön för mödan	5
LIVSLÄNGD:	Man kommer inte att återvända till detta spel ofta	5

TOTALT
Det lyckas ganska bra med att återskapa sporten tennis. Men det är en sport som inte riktigt hör hemma i den moderna TV-spelsvärlden. *All Star Tennis 2000* är långt ifrån tillräckligt putsat för att få höga poäng.

5 AV 10







Dubbelt trubbel: tvåspelarläget är svårt, på grund av begränsat synfält.



En varierad mängd spel fördelad på ett stort antal arenor, ger *MoHo* en överraskande lång livslängd. Det beror också på riktigt svåra banor, som man känner sig tvungen att klara, och nästan intill omöjligt höga poäng, som spelets designers fått.



ETT ANTAL BENLÖSA FÅNGAR ÄR PÅ KRIGSSTIGEN. BERED DIG PÅ ATT BLI BEROENDE



MoHo

"Arenor som varieras och förvrängs av vapnens explosioner"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Take 2
UTVECKLARE:	Lost Toys
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Pussel/Strategi
DISTRIBUTÖR:	Jack Of All Games
ANTAL SPELARE:	1-2

En kriminell och syntetisk livsform skickas till Alpha Prime. Dina erövrare delar dig i två delar, sätter fast dig i en rollerboll och kastar dig mot en bunt vakter och rivaliserande fångar. Det sker en rad händelser som sätter både din skicklighet och styrka på prov. Vinst är det enda som kan säkra din frihet. Det verkar ganska komplicerat.

Du tävlar i Powerball, Gauntlet, Pursuit, Racing och några grenar som påminner om kull. De testar din förmåga i allt från att styra i svåra, skateboardliknande tävlingar till att kontrollera sjunkande plattformar i stora träsk. Alla kommer utan tvekan få sin egen favorit, men den största utmaningen i *MoHo* är ändå Racing. Där tvingas man hitta hemliga genvägar och utnyttja arenan till att skjuta sig förbi sina motståndare. Olika karaktärer passar bra på olika arenor vilket utökar spelets livslängd. Det finns mängder av näst intill omöjliga poäng, som man inte kan låta bli att försöka slå.

Under grenarna glider man omring på arenor med fantastisk grafik, som varieras och förvrängs av vapnens explosioner. De är exempel på den otroliga fysik som finns i spelet. *MoHo* är inget pusselspel av samma sort som *Marble Madness*, men det erbjuder ändå så många utmaningar att man inte kan sluta spela. Det finns grenar som leder till frustration, men man vill ändå aldrig ge upp.

Visst kan frustrationen vara jobbig , men den beror på svåra utmaningar, inte på svår styrning. Resultatet av den branta inlärningskurvan är att man blir hur glad som helst när man klarar det, man kan alltid gå till en ny gren innan man återgår till de svårare utmaningarna.

I början kan slagsmålen kännas väldigt simpla, men efter att ha fått de användbara snurrattackerna, som får en att komma loss när man känner sig trängd, ändrar man uppfattning. Besvikelsen ligger i tvåspelarläget –saker hamnar ofta utanför skärmen, och detta i ett spel som trots allt baseras på att man ska vara uppmärksam på vad som händer på arenan.

Lost Toys har fokuserat sig på miljon men spelbarheten är inte heller dålig. Man saknar det där extra djupet, till exempel uppgraderingar utanför arenan, fortsatt utveckling av karaktärerna eller en värld utanför tävlingarna. Utvecklarna hade kunnat göra ett mycket bra spel till ett helt fantastiskt spel. Men köp det ändå och vänta sedan spänt på Lost Toys nasta spel. ■

Lee Hall

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Underbart interaktiv, med bara några få buggar	8
SPELBARHET:	Briljant, men inte lika lockande för två spelare	8
LIVSLÄNGD:	Man kan bara inte släppa taget om handkontrollen	9

TOTALT
Det är originellt, snabbt, lättillgängligt och tåls att spelas om och om igen. Frustrationen avtar när man lärt sig spelet. Lite mer djup hade gett *MoHo* högre betyg.

8 AV 10

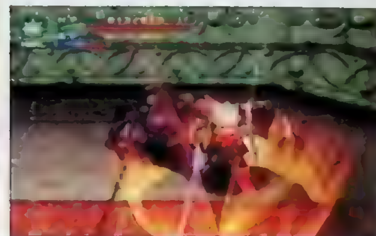


Man behöver inte kunna mycket engelska för att förstå att spelets försök till medeltidsengelska är riktigt dåligt. Här slåss vår hjälte med Lodonya – personen som talar allra sämst.





Du stöter på både drakar och andra läskiga varelser på din resa. Tyvärr känns både spelbarheten och grafiken lite väl gammamodiga.





ETT ROLLSPEL SOM TAR SIG AN DET MESTA, UTAN ATT LYCKAS MED NÅGOT



Dragon Valour

”Det enkla magisystemet känns ganska irrelevant”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Namco
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	RPG
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

FINAL FANTASY VIII

Helt enkelt ett av de bästa spel som någonsin gjorts.

Trots att vi gett dem mycket höga betyg är *Final Fantasy*-spelen inte helt perfekta. En del stör sig riktigt ordentligt på den spärr som pratbubblorna och det turordnade stridssystemet innebär. Namcos *Dragon Valour* har uppenbarligen lånat en del från *Final Fantasy*-serien, men de har också försökt öka tempot lite, med hjälp av strider i realtid. Det finns också en mer formbar handling och en far-till-son-funktion som förändrar karaktärerna och fungerar mycket bra för att undvika det överkomplicerade i *Final Fantasy*.

Visst påminner små detaljer, som den navigerbara världskartan och användandet av rörelseoskärpa, om *Final Fantasy VII*, men likheterna slutar där. Hela spelet påminner om gamla dåliga, sidscrollande beat ém up-spel till 16-bitskonsoler. Handlingen är allt för inriktad på att kompromissa med äventyrskänslan och det enkla magisystemet känns ganska irrelevant, eftersom allt utom healing är värdelöst.

Spelet lånar för mycket från plattformsspel för att vara ett riktigt rollspel och det är alldeles för dåligt samspel mellan karaktärerna. De har uppenbarligen försökt göra huvudpersonerna mer personliga, men de blir inte mycket mer än ett par karikatyrer. Dessutom är det amerikanska försöket att använda gammal engelska pinsamt dåligt.

– Thour't a vulgar one, it's adieu for now, är en av de ansträngda fraser som skurken Lodonya kan använda sig av.

Det känns som de dragit Shakespearerepliker genom en nonsensmaskin.

Striderna erbjuder lite variation, men miljön är inte särskilt interaktiv. Ibland kan man se spöken bakom en öppen dörr, men man kan inte slå dem eftersom de, tills man kommer till nästa scen, bara är en del av 2D-bakgrunden. 16-bitskänslan spås på ytterligare med ett par idiotiska anakronismer. När man slår ihjäl fladdermöss lämnar de efter sig mynt som tydligen ramlar ur deras små fladdermössfickor. Tack för det. ■

Lee Hall

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Enkel och [illegible]	5
SPELBARHET:	Det känns väldigt gammalt	5
LIVSLÄNGD:	Mycket att göra, men det kan kännas [illegible]	5

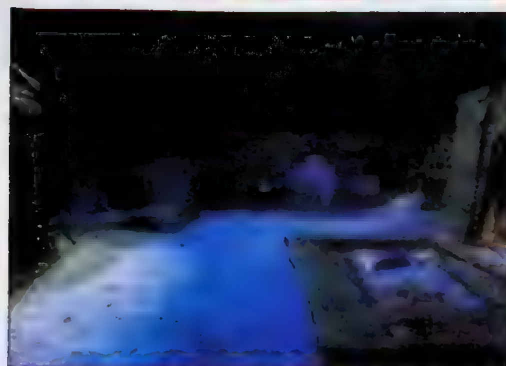
TOTALT

Om ett spels goda syfte inte backas upp av kreativitet och originalitet är det ganska troligt att det blir mediokert. *Dragon Valour* saknar både en modern grafikmotor och bra spelbarhet. Inte bra.

5 AV 10



De renderade bilderna misslyckas med att liva upp de dödstrista promenaderna, och det finns inte många ledtrådar som talar om var man ska gå.





Karaktärerna har bara fem förinspelade svar att välja mellan på dina frågor. Inte alltför spännande.





EN VARIANT PÅ SKRÄCKSPELEN? DET KANSKE KAN VARA NÅGOT...



Dracula: The Resurrection

Dessutom kan karaktärerna ensamma få en att må illa

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Microids
UTVECKLARE:	Microids
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Äventyr
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

DISCWORLD NOIR

Ett av de bästa äventyrsspelen på PlayStation. Fyllt med atmosfärisk grafik.

Gillar du att räkna årsränder på träd? Eller brukar du sitta och jämföra snöflingor? I så fall kanske du gillar denna konvertering av ett peka-och-trycka-spel till PC. Annars är chansen stor att du som vi, tycker att fem minuter av *Dracula: The Resurrection* är tillräckligt för att man ska somna. Spelet ska handla om hur Jonathan Harker återvänder till Transylvanien för att hitta sin kära Mina. Men så fort filmsekvenserna tar slut förvandlas spelet till ett evigt sökande efter föremål, ledtrådar, eller bara något som verkar någorlunda intressant.

I början har man problem med att komma någonvart överhuvudtaget. Man måste flytta omkring en liten, juvelprydd ikon tills en textruta talar om att det är omöjligt att gå framåt. Råkar man dra lite för mycket uppåt eller neråt så försvinner plötsligt markören, vilket resulterar i att man börjar snurra runt som en galning med kontrollen och ropar ut ett antal grova svordomar. Och det är ändå bara början på lidandet. Draculas onda krafter sträcker sig så långt att han gömt alla föremål man behöver för att klara sig. Och vet man inte exakt var i de morka, avlägsna områdena som föremålet finns lär man aldrig kunna hitta dem. Även om man trots allt råkar hitta det underliga dörrhandtaget, slangbellan eller nyckeln så är de inte särskilt användbara. Det finns ingen förklarande text som säger hur man ska använda dem, det är bara att pröva sig fram – förmodligen utan framgång.

Det är inget allmänt fel med den här typen av äventyrsspel, men när de är dåligt gjorda finns det inga minispel, snygga bilar eller häftiga explosioner att tröstа sig med. Microids har försökt vara moderna, med funktionen att man kan rotera 360° (istället för att hoppa från skärm till skärm) och användandet av helt renderade karaktärer som levererar filmsekvenser med dialoger. Men om det är botemedlet hade vi nog föredragit den åkomman. Rotationen innebär bara att man blir förvirrad och går vilse. Dessutom kan karaktärerna ensamma få en att må illa.

Vi vill egentligen inte fortsätta kritisera, men om det är något som Dracula borde ha så är det atmosfär. Att det läskigaste inslaget i hela spelet är de överdrivet högljudda dörrarna på krogen, säger väl en del om detta försök att återuppväcka Bram Stokers gamla klassiker. Det är skrämmande att spela, men bara för att det saknar både story och skräck. ■

Pete Wilton

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Ganska fina bilder från en värld av totalt mörker	5
SPELBARHET:	Vandra planlöst och leta efter väl gömda föremål	2
LIVSLÄNGD:	[illegible]	2

TOTALT

Det verkar som spelmakarna gått in för att göra ett extremt tråkigt spel. Jämfört med det här är *Myst* ett äventyr fyllt av spänning och fantastisk spelbarhet. Man önskar att Greven stannat kvar i sin kista

2 AV 10





Det kanske ser väl gulligt ut, men styrningen är tillräckligt seriös för att tilltala äldre spelare. Ovanför ser vi Puff (Piffs gamle van) försöka slira tillräckligt fort för att kunna köra på fartpilen.







Det är inte bara detaljrikedomen som försvinner i tvåspelarläget, dataspelarna är som bortblåsta. Det känns ganska ensamt.

GO-KARTRACING MED VEDERVÄRDIG MUSIK



Disney World Magical Racing Tour

"I början sitter man och spelar som en uppspelt sexåring"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Eidos
UTVECKLARE:	Crystal Dynamics
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

CRASH TEAM RACING

Slira som en galning och skaffa mängder av vapen i något av de många spellägena. Otroligt kul.

Det kanske verkar som att Disneys kvalitet har sjunkit, men har man bara några yngre släktingar vet man vilken enorm inverkan de har på barnen.

Det första intrycket av *Magical Racing Tour* är att det verkar vara ett riktigt bra alternativ till de mer kända go-kartracingspelen och att det ser ut att vara perfekt anpassat till den yngre publiken. Styrningen är bra och alla de gamla tricken – att använda turbo, att slira för att göra bättre kurvor – har tagits med.

Crystal Dynamics har också hittat ett nytt sätt att använda Disneys licens: banorna är bara inte vanliga banor, de är baserade på attraktioner från kända nöjesfält. Det finns till och med animerade sidoattraktioner som syns i bakgrunden, och dessa är till för att distrahera spelarna när de kör förbi i högsta fart. Fordonen förändras i och med byten av miljöer. Från början har man en vanlig go-kart, sedan får man skidor, en jeep på den förhistoriska banan och små bogserbåtar till floden i djungeln. Det finns många genvägar att leta efter, och i början sitter man och spelar som en uppspelt sexåring. Det är riktigt kul, ett tag.

Magical Racing Tour tillåter nämligen bara att en eller två spelare kör, och ännu värre, när man spelar med delad skärm kan inte grafiken hantera särskilt många detaljer.

Att spela ensam håller inte heller särskilt länge, eftersom de flesta föremål kopierats från titlar där de designats för mulitplayerspel. Till exempel kan man förvandla alla motståndare till långsamma grodor som lätt kan mosas. I ett enspelarläge är det inget annat än dålig design om man upprepade gånger kan träffa motståndarna med föremål de inte kan undvika. Och nej, du är inte paranoid – de andra go-kartförarna på banan är ute efter dig. De följer glatt efter dig, med ett farligt föremål i högsta hugg, och struntar blankt i att sabotera för varandra.

Man undrar också över valet av karaktärer. Kalle Anka och Musse Pigg kunde tydligen inte komma, så istället tog man en person som var skurkens ena hantlangare i avsnitt 87 av *Duck Tales*...

Det finns trots allt ganska mycket roligt att göra i *Magical Racing Tour*, oavsett hur gammal man är. Men det känns ändå som man kopierat de andra go-kartracingspelen utan att riktigt förstå vad som gjort dem bra. Och då har vi ändå inte nämnt någon av spelets alla vidriga låtar. ■

Zy Nicholson

PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Bra djup i banorna och gott om detaljer	8
SPELBARHET:	Verkar lovande i början. Bra styrning	6
LIVSLÄNGD:	Vi säger det igen: man kan inte vara fyra spelare	5

TOTALT
Några underhållande banor med gott om genvägar. Men ett par designproblem förstör för *Magical Racing Tour*. Man tröttnar ganska snabbt. Spela *Crash Team Racing* istället.

6 AV **10**

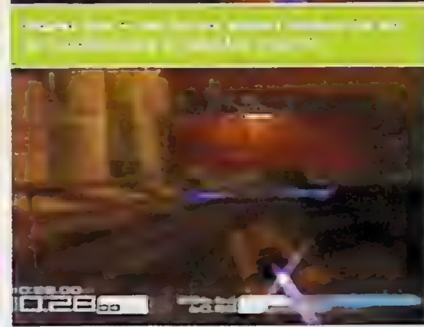




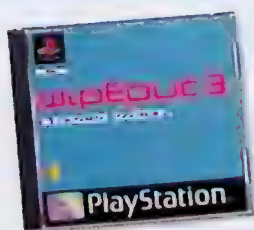








ONY BEVISAR ATT DET FUNGERAR MED TRE I ETT...

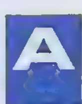


Wipeout 3: Special Edition

”*Wipeout* kan fortfarande få dina ögon att svettas”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Psygnosis
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1–2



Att sätta igång *Wipeout 3: Special Edition* får en att tänka på scenen i *Livet är underbart*, när James Stewart får se hur hans hemstad skulle se ut om han aldrig fötts. För det är svårt att föreställa sig en PlayStation-värld utan *Wipeout*. Sony skulle kanske dominera ändå, den grå lådan hade ändå blivit en succé. Men skulle spelen vara lika snabba, häftiga och spännande?

Om du tycker att det låter långsökt behöver du antagligen köpa *Wipeout 3: Special Edition*. Det känns som om alla tre tidigare *Wipeout*-spel samplats, remixats och lagts på en CD. Har du aldrig spelat *Wipeout*, kan vi säga att det är som en blandning av det renderade kromet i *Gran Turismo* och realismen i *Colin McRae*. Skillnaden är dock att man kör med hypersnabba, och hypercoola, svävare. Man måste styra dem genom neonfärgade berg-och-dal-banor, fyllda med livsfarliga hopp. Lyckligtvis sker allt detta i ett enormt tempo, så man får ingen tid på sig att bli oroad.

Man kan tycka att magin borde börja försvinna efter tre spel. Men bara man väljer en klassisk bana, som Arridos eller Gare D'Europa, byter till inside view och ser världen bli suddig så försvinner alla tvivel. *Wipeout* kan fortfarande få dina ögon att svettas och göra handflatorna dyblöta med sina gupp, hopp och skarpa kurvor. *Special Edition* innehåller sammanlagt 16 banor: åtta från *Wipeout 3*, fem från *Wipeout 2097* och tre från *Wipeout*. Men istället för att bara låta de gamla banorna vara, har man använt sig av föremålen och styrningen från *Wipeout 3* för att ge spelet lite mer schvung. Nybörjare slipper originalets svåra kollisioner medan de mer erfarna *Wipeout*-spelarna får njuta av att använda en Quake på Altima VII.

Trots återkomsten av Link Mode, nya fusk och uppdateringarna av de gamla banorna är det kanske inte riktigt den *Wipeout*-samling man hade väntat sig. Valskärmarna är extremt tråkiga och man får varken höra The Prodigy, Underworld eller Chemical Brothers. *Special Edition* är ändå så pass bra att man inte behöver bry sig så mycket om såna små detaljer. Om det är något *Wipeout*-serien står för, så är det en enkel idé (snabbt = roligt), som kombinerad med ett storslaget utförande blir till ett oförglömligt spel. ■

Pete Wilton

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Banorna är snabba och snygga	9
SPELBARHET:	Njut och försök synkronisera ögon och händer i högsta fart	8
LIVSLÄNGD:	Phantom Class: kanske de svåraste banorna i världen	8

TOTALT
Ett äkta samlarobjekt, och en liten bit PlayStationhistoria. Special Edition är ett måste om man inte har något Wipeout. Och även om man har det är det värt en titt, för att få se de där klassiska banorna

8 AV 10

ÅTERVINNING

PLAYSTATIONS ENORMA PRISSÄNKNING ÄR HÄR. BUDGET-ÅTERSLÄPP OCH PLATINASPEL SLAKTAR DE GAMLA PRISGRÄNSERNA

PLATINUMSPEL

GAMLA KLASSIKER SOM SÅLT ÅTMINSTONE 400 000 EXEMPLAR I EUROPA PÅ NIO MÅNADER.

Soul Reaver: Legacy Of Kain



Den landsförvisade demonen Raziel reser mellan himlakroppar och kungariken. Hans uppdrag är att skörda vridna själar. Det är ett 3D-äventyr med en förkärlek för skurkar som blir spetsade på pålar.

Spelet är smidigt, blodigt och packat med superba animationer. Man kan spendera flera timmar bara på att se Raziel teleporteras genom världar. Det har kanske inte samma intelligens som *Tomb Raider: The Last Revelation* och några av plattformssektionerna är ganska tröttsamma, men det är fyllt av djävulskt bra äventyrsaction. ■ PW

■ UTGIVARE **Eidos**
■ CIRKAPRIS: 249:-



PlayStation Magasinet BETYG I PSM14 9/10
■ DAGENS BETYG Ondskefullt äventyrande som inte är något för lättskrämda.
8 AV 10

Driver



En milstolpe som tog ut bilspelen på gatorna. Som underrättelsepolisen Tanner måste man ge sig ut på farliga uppdrag i snyggt uppbyggda modeller av kända städer i USA.

Drivers kombination av våldsamt prejande och undkommanden i hypersnabba flyktbilar imponerade stort på alla som spelade. Men det roligaste var ändå att glida runt i sin bil i New York eller San Fransisco, och sedan köra iväg i högsta fart med en bunt polisbilar efter sig. Som *Starsky & Hutch* med turbo. ■ PW

■ UTGIVARE **Infogrames**
■ CIRKAPRIS: 249:-



PlayStation Magasinet BETYG I PSM16 9/10
En av de bästa bilspel man kan hitta. Att kalla det prisvärt vore en underdrift
10 AV 10

BUDGETÅTERUTGÅVOR

DE GAMLA SPELEN HAR DAMMATS AV OCH SÄLJS BILLIGT – FYNDA!

Worms



Dessa ryggradslösa soldater är inte några fridfulla jordätare. De är upptagna med att skjuta varandra till maskhimlen.

Worms är ett 2D-pussel/strategispel där humor och illvilja är de viktigaste ingredienserna. Trots sin enkelhet är det ett fantastiskt multiplayerspel fyllt med bazookas, uzis och granater. För att inte nämna alla knäppa ljudeffekter, tecknade film-explosioner och dödsscener. Worms är helt enkelt ett spel för barn i alla åldrar. ■ PW

■ UTGIVARE **Infogrames**
■ CIRKAPRIS: 119:-



PlayStation Magasinet BETYG I PSM4 7/10
■ DAGENS BETYG Inte särskilt roligt att spela ensam, men grymt tillsammans med ett par kompisar
6 AV 10

V-Rally



Det är svårt att tro, men racingspel var en gång i tiden livrädda för att svänga av den givna vägen. Man var rädda att landskapen skulle bli kantiga och att spelkontrollen skulle försvinna.

V-Rally bröt mot konventionerna genom att göra ett spel där man kunde åka i städer, nerför raviner och genom öknar. Dess 50 banor i de 8 länderna var som en uppenbarelse. När vi spelar det nu känns styrningen väl sträng och grafiken är inte lika häftig efter att man sett *Colin McRae*, men det erbjuder ändå lite spännande rally. ■ PW

■ UTGIVARE **Infogrames**
■ CIRKAPRIS: 119:-



PlayStation Magasinet BETYG EJ PUBLICERAD
■ DAGENS BETYG Ett offer för rallyspelens revolution, men det är fortfarande riktigt hyfsat
7 AV 10

Heart Of Darkness



Det tog fyra år att göra och blev för många en besvikelse när det väl kom ut. Det är ett 2D-plattformsspel med filmiska pretentioner. Men dess spelbarhet lyckades aldrig matcha den snygga grafiken.

Den oförlåtande stilen i skuttandet, krypandet och simmandet antyder att det hör till en era som sedan länge hör till det förflutna. Spelet står sig inte särskilt väl mot *Tomb Raider*-generationens spel. Sanningen är att plattformsspelen, 2D eller ej, har gått vidare. Detta är en dammig relik. ■ PW

■ UTGIVARE **Infogrames**
■ CIRKAPRIS: 119:-



PlayStation Magasinet BETYG I PSM7 7/10
■ DAGENS BETYG För frustrerande för att vara roligt. De gamla plattformsspelens sista andetag
5 AV 10

True Pinball



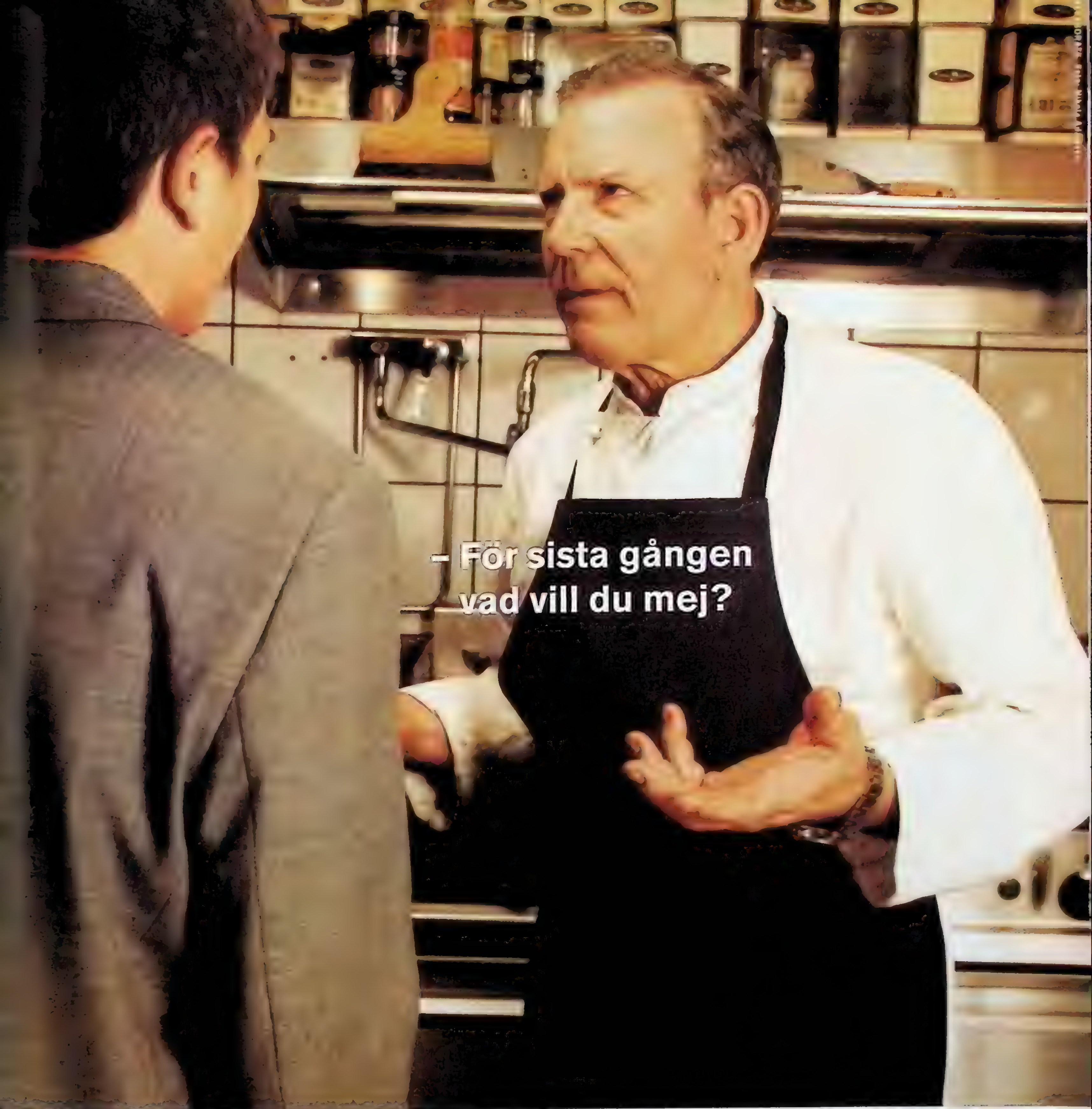
Innan TV-spel fanns roade sig folk med att skjuta omkring kulor på specialdesignade bord. *True Pinball* var det första försöket att återskapa flipperkonsten på PlayStation.

True Pinball innehåller fyra olika temabakgrunder och de presenteras i tre dimensioner (vilket var otroligt imponerande när det släpptes). Får man en multiboll scrollar skärmen uppåt och visar hur bollarna åker i skenor och ner i hål. Det är ett skapligt spel, men *Pro Pinball: Timeshock* är mycket bättre. ■ PW

■ UTGIVARE **Infogrames**
■ CIRKAPRIS: 119:-



PlayStation Magasinet BETYG EJ PUBLICERAD
■ DAGENS BETYG Ingen otrolig idé och inget otroligt spel. Lever kanske upp till priset, men inte mer.
4 AV 10



Yesitworks är en mötespunkt för dig som arbetar inom IT. Till skillnad från många andra tycker vi om att lyssna på ditt prat och vi förstår vad du säger. Hos oss utbyter du erfarenheter med andra i branschen och skapar nya kontakter via chat, aktiviteter, mail och telefon. Du kan alltid kontakta vår karriärcoach när du vill bolla idéer, få hjälp med strategiska vägval, planera karriären, få tips på vidareutbildningar och svar på kompetensfrågor.

Ibland behöver vi IT-människor någon att prata med. yesitworks.com

Skriv till oss om du undrar över något eller vill tycka till!
Vi förbehåller oss rätten att redigera i insänt material. Vi skickar inga svar privat.

PLATINUM-SPEL

Hej PSM!
Jag undrar vad det är för skillnad mellan platinum-spel och orginal-spel?
Tobias 15 år

Hej Tobias!
Platinum-spel är aldre spel som återsläppts med ett lagre pris.
Red.



Läs om *Soul Reaver* och andra platinum-spel på sidan 64

HETS MOT POKÉMON-FANS

Hej PSM!
Grymt att ni klarar att fixa en så här extremt bra tidning.

❶ Jag läste just recensionen av *Fear Effect*, och så ser jag bilder av *Micro Maniacs* bland de andra. Varför?
❷ Byt era vita demoomslag mot de andra. Det skulle kanske kunna locka fler prenumeranter eftersom de är snyggare än andra tidningar.
❸ När ni intervjuade Shinji Mikami, så sa han att han skulle sluta med skräckspel och börja producera Disney-spel. Betyder det att det kommer ett *Resident Evil*-spel till, eller slutar serien med *Resident Evil 3?*
❹ Jag har hört ett rykte att Resident Evil: Code Veronica ska konverteras till PlayStation2. Är detta sant?
❺ Vet ni vad Solid Snake heter i efternamn(han heter ju David i förnamn)?
❻ Jag ska nu rikta a mening mot alla Pokémon-fans! Ni ska f** inte komma och lusa ner PlayStation-maskinen med er skit. Alla Pokémon-freaks där ute borde få en k** i r**** och ett s***** i p*****. Ni andra vanliga PlayStation-användare ska inte ta illa upp. Detta är bara riktat mot de r*********** Pokémon-a******.



Solid Snake

Hejsan Snake!
❶ Att skapa en tidning tar tid. Ja, rent av mycket tid! Man får finna sig i att få jobba under tajta tidsramar. Det är inga perfekta superrobotar som gör tidning. Misstag kan med andra ord förekomma.
❷ Vi kommer att fortsätta med de vita omslagen under de kommande numren, men hur det blir på längre sikt kan vi inte svara på nu.
❸ Capcom har redan producerat två nya *Resident Evil-spel* (*Code Veronica* och *Zero)* efter del tre, så serien lär fortsätta.
❹ Nej.
❺ Davids efternamn är holjt i dunklet. Han kallades för Justin Halley i boken *World of Power*, men alla som spelat igenom *Metal Gear Solid*, vet att Solid Snake heter David.
❻ Du kanske skulle fundera på att rikta objektiv och fornuftig kritik, istallet för en massa meningslost dravel. Till alla som gillar *Pokémon*-spelen kan vi saga att *Digimon World* ar på vag till PlayStation. Spelet påminner starkt om *Pokémon*, och kan mycket val bli en vardig konkurrent.
Red.

Så här arg kan alltså en Pokémon bli. "Solid Snake" skulle kanske ta och tänka sig för både en och två gånger innan han dissar Pokémon-fansen.

ZOMBIEFRÅGOR

HEJ PSM!!
Jag förstår inte varför Capcom ska börja göra *Resident Evil*-spel till andra konsoler än PlayStation, som till exempel *Resident Evil: Code Veronica.* Varför gör de spelet till Dreamcast, när de gjort de tre tidigare spelen till PlayStation? Man kan ju säga att *Resident Evil: Code Veronica* är en fortsättning på del två. Jag har också läst att de ska göra *Resident Evil Zero* till Nintendo 64 eller Dolphin. Det tycker jag är värdelöst *RESIDENT EVIL* HÖR TILL PLAYSTATION. Det är okej om de först gör spelet till PlayStation och sen till någon annan konsol.
Nu har jag några frågor:
❶ Kommer *Resident Evil: Code Veronica* till PlayStation?
❷ Vet ni när *Resident Evil*-filmen kommer?
❸ Vad är Gameshark och debugkod?
❹ Kommer det en *Final Fantasy*-film?
❺ Hur mycket kommer PlayStation2, och spelen till den att kosta?
❻ När spelföretagen har börjat göra spel till PlayStation2, kommer de då fortsätta göra spel till PlayStation också?
MARKUS

p.s. Ni gör en bra tidning! d.s.

Hej Markus!
Capcom bedriver ingen välgörenhetsverksamhet. De vill naturligtvis tjäna pengar på ett spel som visar sig vara bra och populärt. *Resident Evil*-spelen återfinns till de flesta konsoler, och Capcom lär även fortsättningsvis släppa sina framgångsrika spel till flera olika konsoler. Det är knappast en nackdel för spelkonsumenten, att spel släpps på flera format. Snarare tvärtom.
❶ Nej
❷ Capcom sade nyligen att de söker efter en ny regissör. George Romero blev ju som bekant avsatt. Filmen lär, enligt Capcom, inte ha premiär förrän tidigast 2001.
❸ Gameshark är ett tillbehör som du kan montera bak på din PlayStation. Den gör det mojligt att fuska i spelen, genom att man knappar in diverse koder innan spelet startas upp. En så kallad debugkod behövs ibland för att låsa upp importskyddet, som finns på vissa spel. Du måste ha en Gameshark för att kunna knappa in koden.
❹ Ja, filmen kommer att vara helt datoranimerad och ha premiär någon gång 2001.
❺ Priset för PlayStation2 och dess spel ar i skrivande stund inte beslutat. Sony har sagt att konsolen kommer att kosta ungefar lika mycket som PlayStation nar den slapptes (cirka 3 000 kronor). Spelen kommer antagligen att kosta runt 500 kronor.



Det finns gott om purkna zombies i *Resident Evil*-spelen

❻ De flesta spelföretag som gör spel till PlayStation kommer även fortsättningsvis att göra det. Marknaden för PlayStation är alldeles för stor för att ignoreras.
Red.

VAD BETYDER K.O.?

Hejsan PSM!
Jag är ett mycket stort PlayStation-freak, som spelar mycket PlayStation. Jag hänger alltid med på nyheter om PlayStation, och kan till och med måtten och vikten på PlayStation2. Men en sak stör mig. När jag spelar ett beat 'em up-spel, så undrar jag alltid vad K.O. betyder, som man får efter att ha vunnit en rond? Jag och mina kompisar har försökt att lista ut det, men det är totalt stopp. Så snälla PSM, kan ni svara på frågan.
Och några ord till er som tycker PC tar PSX: Jag kan hålla med om att grafiken till PC blir bättre, och att ett realtidsstrategi-spel blir mycket bättre om man har en mus. Med dessa ord så utgår jag från en standardutrustning utan tillköpta saker, som till exempel rattar.
Spel som blir bättre till PlayStation är beat 'em up spel. Det är mycket större spelglädje med en gamepad, man gör snabbare kombinationer och får det sju gånger enklare. Och tredjepersons-spel (som *Tomb Raider*), där man svingar sig fram och tillbaka, klättrar, hoppar och skjuter. Det blir krångligare med ett tangentbord med en massa knappar och endast ett fåtal som är de rätta. Men på PlayStations fina handkontroll, så finns det fyra knappar som inte gör det så svårt att misslyckas.
Och det här med att koppla upp sig och lira on-line, mycket roande. Fast det ska gå på PlayStation2 också. Okej, PlayStation kanske inte riktigt når upp till en dators kapacitet (men det är på

håret), fast det gör PlayStation2. Dess möjligheter är obegränsade, och om man har lite dataprylar så har PlayStation2 USB-portar. Så med hjälp av drömkonsolen PlayStation2, så tar PlayStation datorer!
Tack för en underbar tidning!

THE PS2 LOVER!

Hej PlayStation2-älskare!
K.O. får du när du knockat din motspelare och betyder Knock Out.
Den eviga tvistefrågan om vilken spelmaskin som är bäst fortsätter, och fortsätter, och fortsätter... Det är trots allt ganska ointressant vilken konsol som är bäst eller har bäst prestanda. Det viktiga är att alla har kul när de spelar. Vi har valt PlayStation, därför att vi tycker maskinen erbjuder bäst spel. Visst är det underbart med valmöjligheter?
Red.



Ja, och så här ser alltså en PlayStation2 ut.

MÅNADENS BREV

FÖR LÅNGA REPORTAGE

Hej!
Jag har följt PSM under en längre tid, och tycker att tidningen har mognat till sig. Särskilt recensionerna har fått ett mer konkret innehåll, som beskriver spelet ifråga på ett bra sätt. Däremot anser jag att långa artiklar om kommande spel och intervjuer tar upp för mycket plats i tidningen. Anledningen är att dessa sällan ger en korrekt bild av spelets helhetsintryck utan istället koncentrerar sig på de detaljer speltillverkarna serverar. Det är trots allt hur länge ett spel håller som avgör kvaliteten, oavsett hur många gånger utvecklarna hinner säga "förbättrad artificiell intelligens" eller påpeka nya grafiska detaljer under intervjun.
Intervjuer och smygtittar är nog så intressanta, men eftersom man ändå måste ta dem med en nypa salt litar jag, och antagligen andra läsare med mig, mer på PSM-redaktionernas utmärkta, egna recensioner!

Mvh.
Petter

Hej Petter!
Det tycks vara en ständig debatt om vad som ska vara med i tidningen, och i vilka proportioner. Våra ingående intervjuer och långa reportage om nya spel, tillhör några av tidningens mest uppskattade sektioner, så du får finna dig i att även fortsättningsvis få några av spelvärldens bästa artiklar. Spelskaparna som vi intervjuar vill naturligtvis visa sitt senaste spel i dess allra bästa dager. Eftersom spelen (som vi gör våra reportage om) fortfarande befinner sig på ett utvecklingsstadium, kan vi inte göra annat än att återspegla speltillverkarens version av spelet. För övrigt, så skriver vi inte ett reportage om ett spel som vi tror kommer bli undermåligt. Visst är det i recensionen som vi fäller vårt avgörande omdöme om ett spel, men våra artiklar och förspel ger ändå läsaren en bra helhetsbild om spelet i fråga.
Red.



Varje månad får en av insändarna ett 54 MB minneskort (840 block) från Joytech.

Vagrant Story

VAGRANT STORY ÄR ÄNNU ETT MÄSTERLIGT ÄVENTYRSSPEL FRÅN EN AV DE STÖRSTA OCH BÄSTA SPELPRODUCENTERNA - SQUARESOFT. FAKTUM ÄR ATT DETTA NYA EPOS FRÅN SQUARE ÄR DET ENDA SPEL TILL PLAYSTATION NÅGONSIN SOM FÅTT FULL POTT I DEN JAPANSKA SPELBIBELN FAMITSU. VI HAR DÄRFÖR TAGIT OSS AN UPPDRAGET ATT GUIDA ER LÄSARE GENOM ASHLEY RIOTS STORSLAGNA ÄVENTYR. SÅ GRABBA TAG I HANDKONTROLLEN, DET ÄR DAGS FÖR EN RESA DÄR DRAKAR OCH DEMONER HÖR TILL VARDAGEN. DETTA SPEL ÄR SÅ KOMPLEXT OCH STORT ATT VI HAR DELAT GUIDEN I TVÅ DELAR. FORSÄTTNINGEN FÖLJER ALLTSÅ NÄSTA MÅNAD.

PROLOGUE

Redan i spelets prolog börjar det hetta till runt vår hjälte Ashleys öron. Denna del av spelet går dock att trycka förbi genom ett snabbt slag på startknappen. Vi föreslår dock att du spelar dig igenom denna del för att komma underfund med stridssystemet, samt att få en introduktion till några av spelets viktiga karaktärer. Prologen är ganska simpel att ta sig igenom och ställer inte till med några större problem. Mot slutet av denna prolog, möter du din första boss. Denna drake är dock redan skadad när han stiger in på slagfältet, så fyra till fem välriktade slag borde göra susen för att bli av med den eldsprutande besten.

WINE CELLAR

Den första riktiga grottan i spelet är den så kallade vinkällaren. Inte nog med att du inte får smaka på vinet, denna fuktiga plats bjuder också på ett en massa otrevliga monster och dylikt. När du kommit in i källaren är det bara att forcera framåt och gå in genom den första dörren. I detta andra rum hittar du först och främst en kista som du bör öppna. Kistan innehåller ett gäng användbara objekt, såsom vapen och livsdrycker. Efter du plockat på dig sakerna och sparat spelet vid sparpunkten är det bara att fortsätta. I nästa rum ska du att döda fladdermusen som härjar i luften, sen skall du med hjälp av de lådor som finns ta dig till den höga kanten i rummet. Ta dörren till nästa rum, där du får bli vittne till en liten sekvens, med två vakter som försöker öppna en magisk dörr (memorera denna dörr, för du skall tillbaka hit senare). Vakterna får självklart syn på dig och det är dags för ännu en fight. Sikta mot deras huvud, eftersom de inte bär någon hjälm. Rummet du befinner dig i nu har en magisk plattform som rör sig fram och tillbaka i luften. Hoppa på plattformen och följ med den till andra sidan. Ta dörren här och stig in i nästa rum. I detta rum skall du bara ta trappan och fortsätta genom dörren. Akta dig dock väldigt noga, för precis innan dörren så finns det en fälla som du måste se upp med. Spring sedan igenom de näst-följande rummen, som inte bjuder på några svårigheter.

Till slut kommer du till en dörr som stängs efter dig när du stiger in i rummet. För att öppna denna dörr igen, så måste du döda alla monster som hänger i krokar från taket. Efter att det är avklarat är det bara att öppna kistan i hörnet och norpa åt dig godsakerna. Spring sedan ut ur den dörr du kom ifrån och ta dörren mitt emot. Slit tag i lådan som befinner sig i rummet. Bär sedan denna låda till träställnigen i rummet och hiva dig upp. Nästa rum bjuder på ännu ett litet pussel. Titta först i rummet efter en spak. Nästa steg är att slå sönder den översta lådan av de två som står staplade på golvet. Ta sedan den understa lådan och ställ framför spaken. Hoppa upp på lådan och dra till i spaken. Dörren öppnas nu i tre sekunder, så skynda dig ut. Nästa rum hyser ännu ett lådpussel. Stapla lådorna, så att du kommer åt dörren uppe på kanten. I nästa rum skall du använda dig av den sparpunkt som finns i rummet. Du har förut känt av jordskrev i marken, nu är det dags att få veta källan till dessa. Stig in i nästa rum och var beredd på en grandios fight. Du står nu öga mot öga med en till synes gigantisk Minotaur. Det bästa vapnet mot denna mytologiska best är armborstet. Några välriktade pilar senare och slaget är över. Nu är det dags att knalla tillbaka till den magiska dörren, som du förut inte kunde öppna. Gå igenom denna dörr och forsätt framåt. När du efter ett tag kommer till ett par dubbeldörrar, så var beredd att hela upp ditt liv och beväpna dig. Bakom dörrarna döljer sig ännu en boss. Använd antigen ditt armborst, eller den värja som du nyss skall ha plockat upp. Döda bossen och fortsätt framåt, denna del av spelet är nu klar.

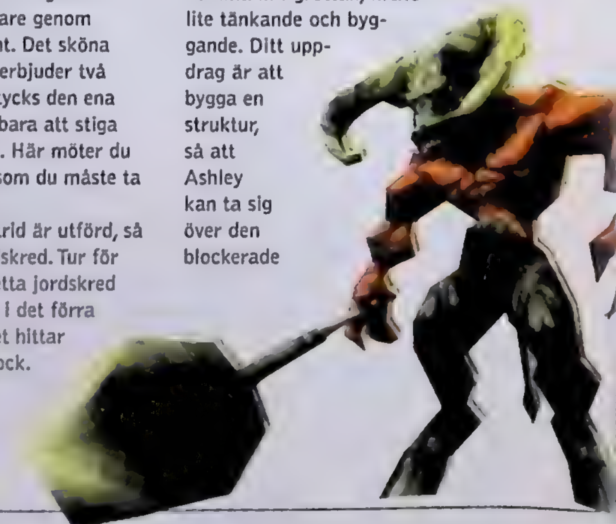
THE CATACOMBS

Du har nu lyckat ta dig in till de mörka katakomberna vars väggar innesluter faror och hemligheter, som till och med kan få den mest hårdnackade hjälte att rysa. Knalla igenom det första rummet och spara spelet, om du tycker att det är nödvändigt. De två nästföljande rummen har inga riktiga svårigheter utöver de monster som håller till där. När du vandrat genom rummen, så kommer du till slut in i ett rum med två lådor staplade på varandra. Slå sönder den ena, så att du kan bära den kvarvarande lådan till andra sidan. Där kan du nu ta dig upp på en kant och få tillgång till ett hemligt rum. För att få tag på den glimmande skatten i detta rum, så är det bara att stapla två lådor på varandra och ta dig upp. Gå nu tillbaka till det förgående rummet. Ta dig sedan vidare genom dörren som du inte använt. Det sköna rummet du nu stiger in i erbjuder två dörrar. Som synd var, så tycks den ena vara låst. Det är således bara att stiga igenom den andra dörren. Här möter du ett gastkramande spöke som du måste ta kål på inom 60 sekunder.

När denna spöklika strid är utförd, så känner du genast ett jordskred. Tur för dig och Ashley att just detta jordskred förstörde låset på dörren i det förra rummet. I det nya rummet hittar du en låda och ett stenblock. Putta blocket mot den höga avsatsen i rummet och stapla lådan överst. Nu har du tillgång till ännu en skattgömma. Plundra stället och bege dig tillbaka till det förra rummet. Forsätt till nästa rum, flytta och stapla blocken i rummet på samma sätt. Ditt slutliga mål är att bygga en stadig trappa, så att du kan nå avsatsen längst in i rummet. Nästa rum består endast av lite hederligt slaktande, så promenera vidare efter att du gjort vad som behövs. Nästa rum innehåller en välbehövlig sparpunkt, samt tre dörrar. Den första går inte att öppna, den andra går till din första verkstad (där du kan fixa dina vapen med mera) och den tredje för dig vidare på ditt äventyr. Ta den tredje dörren och du får möta två bossar. Dessa två slemmiga reptiler bör inte vara något större problem (vanliga slag och kombinationer fungerar utmärkt). När den sista ödlan bitit i gruset, är det bara att ta den låsta dörren i det förra rummet. Katakomberna är nu ett minne blott.

SANCTUM

När det gäller nästa grotta, så stöter Ashley på problem direkt. Bara för att komma in i grottan, krävs lite tänkande och byggande. Ditt uppdrag är att bygga en struktur, så att Ashley kan ta sig över den blockerade



ny nyckel. Använd denna för att forsätta ner i de övergivna gruvorna.

ABANDONED MINES

Det är dags för lite gruvgöra. Först och främst skall du ta dig till det första rummet där du kan spara ditt spel. Se till att ta död på de två zombieriddarna på vägen, de håller nämligen på en användbar rustning. Från rummet med sparpunkten, skall du först utforska omgivningarna till höger. Där hittar du en bunt av monster som väntar på ditt svärd, samt ett par skatter. Nu bär det av till-baka till sparrummet, och sen till vänster där du hittar fler skatter, samt två dörrar som inte går att öppna för tillfället. Gå tillbaka och spara spelet, ta sedan dörren som leder framåt. Efter ännu ett rum med diverse kryp, så kommer du möta den andra riktiga draken i spelet. Gå nära kroppen och använd vapen som är bra mot drakar. Denna boss är väldigt svår, så var beredd på en strid till sista blodsdroppen. Ta nyckeln som du får av draken, och bege dig till en av de låsta dörrarna som du passerade lite tidigare. Så fort du stiger över tröskeln, så börjar en klocka ticka ner. Spring fram två rum, till sparpunkten, och spara. Gå till höger, och öppna kistan för nya föremål. Ta nu den södra dörren från sparrummet. Det är dags för en ny liten bossfight. Denna gång gäller det att spöa två eldmonster. Det är bra att ha ett svärd som är vattenbundet, samt förstås en rustning som tål eld bra. Efter att du lekt brandman en stund, är det dags att forsätta igenom dörren bakom det dödade monstret. Nu är det pusseldags igen, stapla de första två lådorna på varandra, och klättra upp. Ta den svävande plattformen, och slå sönder alla lådor utom en på andra sidan. Putta den ensamma lådan till kanten, och klättra upp. Nu är det dags att göra upp med ett extremt starkt troll. Det enda som gäller mot denna best, är starka fysiska attacker. Så rikta dina hårdaste slag mot huvudet, som är trollets svaga punkt. Gå igenom den sista tunneln, och du är ovan jord igen.

UNDERCITY WEST

Snoka först runt detta ställe som du känner igen, tills det blir en lång sekvens, där Sydney dyker upp igen. Ta dig sedan till Undercity West, genom att stega till den dörr som förut inte var tillgänglig. Du kommer efter ett tag att stöta på ännu en svår fiende i form av en jättekrabba. Detta överdimensionerade skaldjur använder sig av vattenbaserade attacker. Det är därför händigt att ha en rustning som tål vatten. Gift fungerar utmärkt att använda mot krabban. När han är död, är det bara att forsätta på den utstakade vägen. Det är dags att stiga in i den förtrollade skogen, som går under namnet Snowfly Forest.

SNOWFLY FOREST

Snowfly Forest är ett ganska jobbigt ställe, det är nämligen ganska lätt att gå vilse på din väg mot nya jaktmarker. Börja med att gå framåt i den första sektionen av skogen, sen rakt fram genom två vägkorsningar. När den tredje korsningen dyker upp skall du ta höger, sen mittenvägen i nästa sektion. Här får du möta skogens första väktare, en väldigt gammal och ruggig drake. Koncentrera dina attacker på huvud och nacke, detta är en drake som ter sig till jordens element. Fixa därför dina vapen, så att de lättare kan ta hand om denna typ av fiender. När draken är dödad, så skall du välja att gå tillbaka till skogens startpunkt. Gå härifrån samma väg som förut, men i stället för vänster tar du höger. Här möter du ett ganska så enkelt eldmonster. Visa honom din styrka och forsätt sedan framåt. Här hittar du en kista med godsaker, samt ett tillfälle att spara. Forsätt fyra steg framåt och du kommer att stöta på en gammal bekant, och den här gången är det ingen lek. Efter denna ganska jobbiga fight, så är denna labyrint till skog äntligen avklarad. Nu är du i den delen av staden som kallas, City Walls South. Efter att du sprungit igenom ett par skärmar med ödlor, så är det dock dags för att besöka The Keep.

THE KEEP

I denna grotta finns för tillfället inte så mycket att göra. I första delen av grottan hittar du fem dörrar, varav fyra stycken, oturligt nog, är låsta. Efter du vandrat ner längs den långa hallen, så kommer du till slut fram till en t-formad plats. Dörren rakt framför dig leder till en verkstad, där du kan fixa till dina vapen. Gå ut igen och styr åt höger, för att möta en soldat av ditt eget slag. Dra fram ditt bästa människovapen och slå till ett par gånger, han bör inte vara alltför svår. När denna Riskbreaker är avklarat, så är det bara att fortsätta framåt.

Det var allt vi hade för denna månad, legenden fortsätter i nästa nummer.

OBS!

REDAKTIONEN SVARAR INTE PÅ NÅGRA SPELFRÅGOR PER TELEFON. DU KAN ISTÄLLET RINGA TILL DE OLIKA SPELFÖRETAGENS HJÄLPLINJER PÅ FÖLJANDE NUMMER:

SONY HOTLINE:
0719-310 311
(5 kr/samtal)

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT:
08-594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT:
08-604 48 48
(Vardagar 9.30–17.30)

WENDROS SUPPORT:
08-605 36 11
(Vardagar 13–17)

JACK OF ALL GAMES SUPPORT:
Svarar enbart per mail
hotmail@jackofallgames.dk

MÅNADENS CD



Ladda hem samtliga licenser till *Gran Turismo*.

Om du inte redan har införskaffat *Gran Turismo* eller *Gran Turismo 2*, är det hög tid nu. Varför ödsla tid på att ta licenserna som krävs för att tävla, när det räcker med att ladda hem dem från vår CD? PSM bjuder naturligtvis inte bara på fusk. Självklart har vi också fyllt CD:n med smygtittar på de allra senaste spelen. Håll till godo!

FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN

ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⊗-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på CD:n är du tvungen att starta om din PlayStation.

FEL PÅ SKIVAN?

Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till oss. Beskriv vilka problem du har med skivan, och glöm inte att uppge namn och adress så att vi kan skicka en ny till dig. Svenska PlayStation-Magasinet, Box 12550, 102 29 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".



Det går hett till på vägarna i *Destruction Derby Raw*. Söndagsbilister gör klokast i att ta bussen.

Destruction Derby Raw

UTGIVARE:	Sony
GENRE:	Racing
DEMOTYP	Spelbar

Röjiga *Destruction Derby* har fått ytterligare en uppföljare. På månadens CD-skiva hittar du en spelbar version av *Destruction Derby Raw*.

Demoversionen innehåller två spelsätt: Wreckin' Racing och Destruction Derby. I Wreckin'Racing Mode kan man köra antingen en polisbil eller en Raven på tre olika banor. Det gäller att komma etta utan att förstöra bilen och man samlar poäng genom att förstöra andra trafikanters fordon.

I Destrucion Derby Mode tävlar två eller fyra spelare mot varandra på Docklands Arena. Två bilmodeller finns tillgängliga, och gillar du inte färgen är det bara att gå in på fordonsmenyn och byta.

Kontroller

⊗	Gasa
◎	Backa
◎	Bromsa
L1	Byta vinkel
L2	Sladda
R1	Titta bakåt
R2	Handbroms

Övriga inslag

Destruction Derby Raw innehåller 31 imponerande banor och sammanlagt 24 olika fordon.

Ytterligare information

Vi provspelade *Destruction Derby Raw* i nummer 31.spelare och en Tag Mode, som går ut på att knuffa din motståndare ner i asfalten.





Inte så många Klingoner att passa sig för men Romulanerna är däremot på hugget.

Star Trek: Invasion!

UTGIVARE:	Activision
GENRE:	Shoot 'em up
DEMOTYP	Spelbar

Efter vad som har känts som en evighet, dyker äntligen *Star Trek* upp till PlayStation. *Star Trek Invasion!* är ett shoot 'em up där man spelar ur ett tredjepersonsperspektiv. Med vår demoskiva får du prova på hur det känns. Romulas attackgrupp har helt oprovocerat gått till angrepp mot ett federationsskepp i Xeriasystemet. Det är ditt jobb att sätta dem på plats.

Kontroller

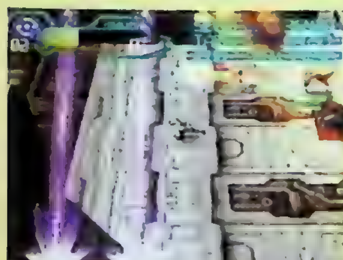
✕	Primärvapen/håll knappen intryckt för att ladda
○	Weapon Mode
△	Låsbart sikte
□	Sekundärt vapen/håll knappen intryckt för att ladda
SELECT	Byt vinkel
↑	Styr nedåt
L1	Rolla åt sidan/sväng vänster
R1	Rolla åt sidan/sväng höger
L2	Bromsa/backa snabbt
R2 + L2	Förstärkning
L1 + R1	Undvika strid
L1 + R1 + L2 + R2	Bakåtvinkel
R2	Gasa/warpa

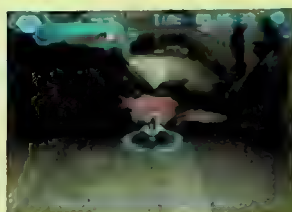
Övriga inslag

Spelet innehåller över 20 uppdrag, åtta skepp och 30 vapen.

Ytterligare information

Star Trek Invasion! låg på ritbordet i nummer 30.





Studio 3:s shot 'em up låter dig spränga saker all världens väg.

Silent Bomber

UTGIVARE:	Studio 3
GENRE:	Shoot 'em up
DEMOTYP	Spelbar

Silent Bomber är helt klart en av årets mest explosiva titlar. Spelet har en retrostämpel, samtidigt som det är helt unikt. Vår demo innehåller fantastiska Tutorial Mode, där du får chansen att spränga både statiska och rörliga föremål.
Man börjar med en uppsättning standardbomber, men under spelets gång hittar man bättre vapen. När du är klar med träningen får du även tillgång till de första riktiga banorna. Vi låter dig till och med slåss mot en av spelets många bossar.

Kontroller

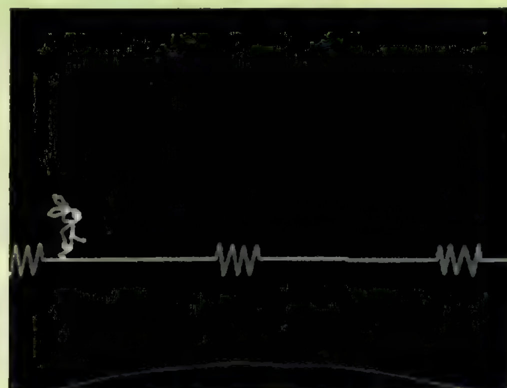
↑↓←→	Flytta karaktären/sikta
✕	Hoppa
✕✕	Farthopp
△	Detonera bomber
□□	Placera ut dubbelbomb
Håll □	Låsbart sikte
○	Extra ammunition

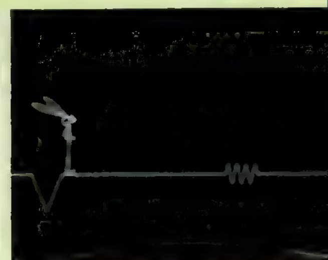
Övriga inslag

I den kompletta versionen är det möjligt att duellera mot en kompis.

Ytterligare information

Vi provspelade spelet i nummer 29.





Den dansanta kaninen gillar när det svänger. Se bara till att hålla takten.

Vib Ribbon

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Musik
DEMOTYP	Spelbar

Masaya Matsuura är mannen bakom *Parappa The Rapper* och *Um Jammer Lammy*. Utan honom är det inte säkert att det hade funnits några musikspel. Så därför är vi extra glada över att nu kunna presentera en demoversion av hans kommande *Vib Ribbon*.
Vib Ribbon ser kanske inte så spännande ut på ytan, men vi kan försäkra dig om att det är minst lika vansinnigt som Matsuuras tidigare spel. Man spelar som Vibri, kaninernas motsvarighet till Linus på linjen, och det gäller att trycka på rätt knapp för att undvika de hinder man stöter på. Om man misslyckas krymper Vibri till en liten insektsliknande varelse. Vansinnigt var ordet.

Kontroller

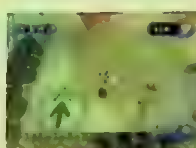
↓
✕
L1
R1

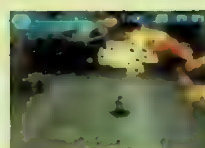
Övriga inslag

I den kompletta versionen kommer man att kombinera Vibris rörelser med egenkomponerad musik.

Ytterligare information

Mer information om *Vib Ribbon* i nästa nummer.





Take 2 hoppas att den ovanliga blandningen mellan flera helt skilda genrer ska göra *Moho* lika intressant som originellt. Bläddra tillbaka till sidan 59 för att se vad vi tycker.

MoHo

UTGIVARE:	Take 2
GENRE:	Action
DEMOTYP	Spelbar

I det här märkliga spelet spelar man som en inspärrad robotbrottsling som tvingas ställa upp i en gladiatorspelsliknande tävling. Med demoskivan får du tillgång till tre av spelets många banor.
På Carver's Delight ska man klara en bana genom att ducka för kanoner och undvika andra irriterande hinder. På den andra banan gäller det att samla amuletter så fort som möjligt. Den sista banan heter Ground Zero och det gäller bara att ta sig genom den fort.
Varje gång du klarar en bana får du reda på hur fort det gick. Försök att klara alla tre banor så fort som möjligt och låt sedan en kompis försöka. Tro oss, det är precis lika kul som det låter.

Kontroller

✕	Hoppa
○	Anfalla
□	Bromsa
△	Blockera
←→↓↑	Förflyttning

Övriga inslag

Den kompletta versionen innehåller sex karaktärer och över 70 banor.

Ytterligare information

Vi recenserar spelet på sidan 59.

PÅ SKIVAN

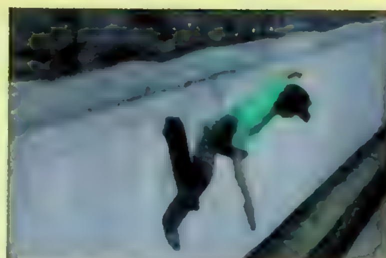
Video Galleriet

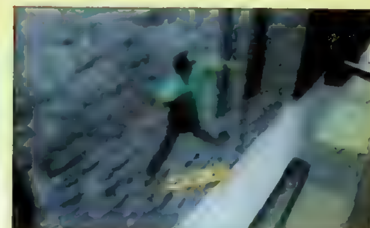
TA EN TITT PÅ VAD FRAMTIDEN HAR I SITT SKÖTE FÖR PLAYSTATION MED VÅRA ÅTERKOMMANDE FILMER AV MORGONDAGENS SPEL.

Grind Session

- UTGIVARE: Sony
- GENRE: Skateboard
- DEMOTYP: Video

Ta fram brädan och olja kullagren. Sony har byggt en ny skateboard-park. Du kan tävla både på gatan och i en organiserad tävling. Det finns åtta freestylearenor där du kan roa dig tillsammans med upp till fem kamrater.
Naturligtvis innehåller *Grind Session* även några av de hetaste namnen inom sporten: John Cardiel, Ed Templeton, Cara-Beth Burnside, Daewon Song och Willy Santos är några exempel.





Kan *Grind Session* verkligen konkurrera med *Tony Hawk's Skateboarding?* Ta en titt på videon och avgör själv.

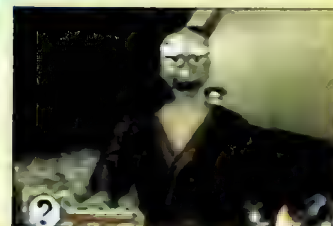
Tenchu 2

- UTGIVARE: Activision
- GENRE: Action
- DEMOTYP: Video

Activisions framgångsrika ninja-koncept har omarbetats för att göra uppföljaren så läcker som möjligt, men blandningen mellan pussel, råbarkad action och försiktigt smygande finns kvar. Karaktärernas rörelser har sitt ursprung i klassisk stridsteknik och spelet kommer att innehålla gott om inslag för att göra både fightingspelare och äventyrsentusiaster nöjda. Alla spel som låter en springa omkring i pyjamas och stjäla föremål från döda människor är ju redan från början garanterade succé. Eller hur?



Utseende är inte allt. Den här filuren har säkert ett gott hjärta.



Galerians

- UTGIVARE: Crave
- GENRE: Action
- DEMOTYP: Video

Det här kusliga actionspelet kommer säkert att få oss att sitta som på nålar. Man spelar som den unga hjälten Rion, vars övernaturliga förmågor gör att han skiljer sig en hel del från sina kamrater.
I korthet går spelet ut på att fly från kidnapparna som håller Rion fången. Med sina övernaturliga förmågor som enda vapen måste Rion lösa problem, besegra vakter och hålla sig vid liv genom att hitta den medicin han behöver. Om han misslyckas, så blir mysteriet som är bakgrunden till hela historien aldrig löst.



När Rion talade om för receptionisten vilket recept han skulle få förstod doktorn att det var någonting som inte stod helt rätt till med den unga patienten.



Vanishing Point

- UTGIVARE: Acclaim
- GENRE: Racing
- DEMOTYP: Video

Det här arkadliknande racingspelet är inget annat än en fartfylld fest på fyra hjul. Kombinationen av höga hastigheter och en otrolig spelkänsla, kan mycket väl göra *Vanishing Point* till en riktig tungviktare. Spelet innehåller över 30 bilar med verkliga förebilder, däribland en BMW, en Lotus och en oljetanker för de som föredrar riktigt rejäla transportmedel. På nästa månads demoskiva kommer du att hitta en spelbar demoversion. Medan du väntar föreslår vi att du spänner fast säkerhetsbältet och njuter av videon.





Trots den supersmidiga grafiken kan du räkna med massor av tuff och krävande racing.





–Oj, oj, det här ser inte alls bra ut. Det ser nästan för hett ut. Filmen måste ju bara va' bra.

Titan A.E.

UTGIVARE:	Fox Interactive
DEMOTYP	Filmtrailer

PSM ger dig chansen att kolla in vad som mycket väl kan tänkas bli sommarens stora biohändelse. Du kanske undrar varför vi har tagit med en filmtrailer på en CD-skiva med TV-spel.

Svaret skulle du ha hittat på ritbordet i detta nummer, där hade vi en artikel om det kommande spelet. Dåliga nyheter har dessvärre nått oss - Fox Interactive har bestämt sig för att lägga ner spelet. Vi får trösta er med filmen som fortfarande kommer, och att ni kan vinna biljetter till den på sidan 75.

NÄSTA MÅNADS DEMOSKIVA

Vill du spela nästa nummer? Varför inte...

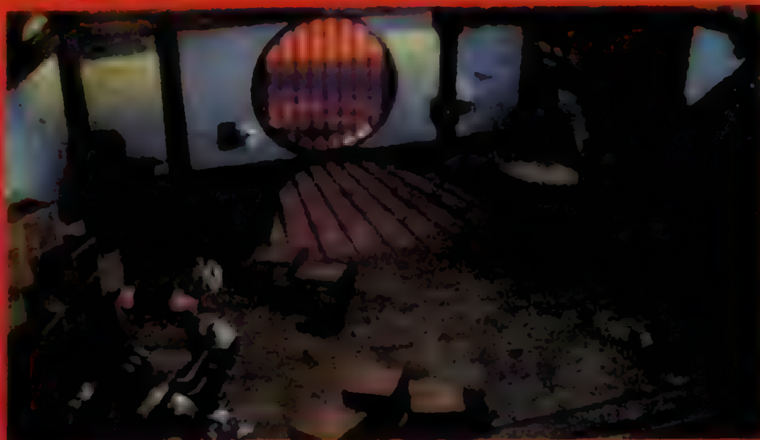
- Full spätta | **Toca World Touring Cars**
- Myserys | **In Cold Blood**
- Natsvinga | **Spider-Man**
- Plus **Rayman 2, Revolt 2, X-Men Mutant Academy, Infestation, Terracon** och mycket mer



Spider-Man



Toca World Touring Cars



In Cold Blood



VINN HETA BIOPRYLAR

1:a pris

SPELET ALIEN RESURRECTION

plus ett *Titan A.E.* kit innehållande:
klocka, cykelhjälm, t-shirt, keps, samt 1 fribiljett till filmen

2:a - 5:e pris

PlayStation-spelet *Alien Resurrection* samt 1 fribiljett till filmen *Titan A.E.*

6:e - 25:e pris

1 fribiljett till *Titan A.E.*

Här kommer en tävling som borde vara extra intressant för er som inte kan gå på PlayStation-Magasinets förhandsvisning. Ni kan vinna kompletta *Titan*-paket som också innehåller det skräckinjagande biospelet *Alien Resurrection* som vi skriver om på sidan 30 och framåt. Spana även in filmtrailern på *Titan A.E.* som finns med på månadens CD.

Här kommer den inledande frågan:

VAD ÄR TITAN?

1. ett rymdvapen
2. en planet
3. ett rymdskepp



GÖR SÅ HÄR: Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på **0712-110 50** (4:55 kr/minut). Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 12/2000. Priserna skickas ut i mitten på september.

GRATTIS! Ni vann våra tävlingar i nummer 31! Priserna kommer med posten

1 pris DVD-spelare + tre Bond-filmer
Kim Bornholm, Partille

2 pris tre Bond-filmer + överraskning
Jonas Hag, Enköping

3-10 pris en Bond film
Casper Bergsänger, Helsingborg
Patrik Murath, Bankeryd
Jonas Mattsson, Gävle
Stefan Jestin, Jönköping
Daniel Oldenius, Stockholm
Ulf Olsson, [illegible]
Sebastian Andersson-Hägg, Göteborg
Eva Wass, Malmö

Samtalet kostar [illegible] kr/min. [illegible], Box [illegible]58, 203 15 Malmö, [illegible] (ej [illegible]telefon).

GAMLA NUMMER

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, full med spelbara demon och förhandstittar på nya spel. Nu kan du komplettera din samling!

PSM 1, PSM 2 & PSM 3 – SLUTSÅLDA !
PSM 4 • På skivan: Resident Evil 2, Gex: Enter The Gecko, Rascal & Dynasty Warriors
PSM 5 • På skivan: Motorhead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer & Coneman
PSM 6 • På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World
PSM 7 • På skivan: Gran Turismo, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Deathtrap Dungeon & Klonoa
PSM 8 • På skivan: Tommi Mäkinen Rally, Treasures of The Deep, Circuit Breakers, Ghost in The Shell & Blast Radius
PSM 9 • På skivan: Exklusiv Tekken 3-demo
PSM 10 • På skivan: Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius, Psychon, Pushy 2, Everybody's Golf, Making of Medievil & Spyro the Dragon
PSM 11 • På skivan: ISS Pro '98, Medievil, Mr Domino, Unholy War, Abe's Exoddus, Crash 3, Fluid, Haunted Maze, B-Movie & Blast Radius
PSM 12 • På skivan: Tomb Raider, Bust A Groove, Future Cop: LAPD, Spyro the Dragon, Victory Boxing, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Colony Wars – Vengeance & Mah Jongg
PSM 13, 14, PSM 15 – SLUTSÅLDA!
PSM 16 • På skivan: Tank Racer, Rugrats, Adventure Game, Rollcage
PSM 17 • På skivan: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu: Wrath of The Tiger, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box
PSM 18 – SLUTSÅLD!
PSM 19 • På skivan: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver, Final Fantasy VII, Actua Ice Hockey 2, V-Rally 2
PSM 20 • På skivan: Smash Court Tennis, Croc 2, Omega Boost, Aironauts, C & C: Red Alert, Total Drivin', Speed Freaks, Kingsley's Adventure, Prince Naseem Boxing, Time Slip, Opera of Destruction
PSM 21 • På skivan: Speed Freaks, UmJammer Lammy, Bugs Bunny: Lost in Time, Tony Hawk's Skateboarding, Evil Zone, Rat Attack, This is Football, Tekken 3, Decaying Orbit, Tanx
PSM 22 • På skivan: Wipeout 3, No Fear Downhill Mountainbiking, UmJammer Lammy, Point Blank 2, R/C Stunt Copter, Lego Racers, Final Fantasy VIII, F1 ´99, Mission: Impossible, 40 Winks, LMA Manager, This is Football
PSM 23 • På skivan: Quake II, Dino Crisis, Metal Gear Solid: Special Missions, This is Football, Legacy of Kain: Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan, Crash Team Racing, Final Fantasy VIII, Afrika Shox
PSM 24 • På skivan: Gran Turismo 2, Crash Team Racing, FIFA 2000, Rainbow 6, Jade Cocoon, This is Football, Pong, Atariland Compilation
PSM 25 • På skivan: Metal Gear Solid, Ridge Racer Type 4, Tekken 3, Tomb Raider 3, Gran Turismo, Driver, Ape Escape, ISS Pro '98, Crash Bandicoot 3, Cool Boarders 3
PSM 26 • På skivan: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, V-Rally 2, NHL Championship 2000, Pac-Man World, Worms Armageddon, Centipede, Gran Turismo 2, Ace Combat 3, Space Debris
PSM 27 • På skivan: Music 2000, Action Man: Mission Xtreme, F1 ´99, Ace Combat 3, Eagle One: Harrier Attack, Colony Wars: Red Sun, Micro Maniacs, Team Buddies, Gran Turismo 2, YVJ
PSM 28 • På skivan: Le Mans 24 Hours, Rollcage Stage II, Space Debris, Colony Wars: Red Sun, Demolition Racer, Cool Boarders 4, MediEvil 2, Ghoul Panic, Grandia
PSM 29 • På skivan: Micro Maniacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey, Renegade Racers, Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smackdown, Colony Wars: Red Sun, N-GEN Racing
PSM 30 • På skivan: UEFA Champions League, Everybody´s Golf 2, MediEvil 2, Urban Chaos, WWF Smackdown, WTC World Touring Cars, Colin McRaey Rally 2.0, Muppet Race Mania, Spider-Man, Star Ixiom
PSM 31 • På skivan: Tony Hawk's 2, Euro 2000, Muppet Racemania, World Championship Snooker, Star Ixiom, In Cold Blood, Hogs Of War, Star Ocean: the Second Story, Silent Bomber, Vampire Hunter D
PSM 32 • På skivan: Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Hogs Of War, Destruction Derby Raw, Moho, Tombi 2, Ronaldo V-Football, In Cold Blood



HUR GÖR JAG?
Fyll i din beställning på kupongen nedan, eller faxa in kupongen eller en avskrift på fax: 0470-70 31 50. Du kan även beställa per telefon: 0470-70 31 00, via e-post: postorder@medstroms.se eller på hemsidan: www.medstroms.se/shop

OBS! Frakt-och expeditionsavgift tillkommer med 40 kronor. Betalningsvillkor 20 dagar netto

39 KR/ST. KÖP TRE ELLER FLER OCH BETALA 30 KR/ST

ANGE PSM ELLER GUIDE

NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
					SUMMA:

Ev företag

Namn

Adress

Postnr Ort

Telefon

Målsmans underskrift om du är under 18 år

FRANKERAS EJ
SPLY/PSM
BETALAR
PORTO

SVARSPOST
350 237 709
358 01 VÄXJÖ

HAR DU KÖRT FAST? KÖP PLAYSTATION-GUIDEN!

Nu kan du beställa de fem första numren av PlayStation-Guide! I tidningarna hittar du hjälpsamma guider, användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel. Tidningarna är 100 sidor tjocka och kostar 39 kr.

PLAYSTATION GUIDE 1
Gran Turismo, Final Fantasy VII, Broken Sword, Deathtrap Dungeon, Micro Machines, G Police, International Superstar Soccer Pro

PLAYSTATION GUIDE 2
Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars

PLAYSTATION GUIDE 3
Colin McRae Rally, Toca 2, Formula 1 '98, Tekken 3, Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Colony Wars Vengeance, FIFA '99, ISS Pro'98, Actua Soccer 3, Michael Owen´s WLS, WWF Warzone

PLAYSTATION GUIDE 4
NFL Blitz, GTA London, Civilization II, Gex: Deep Cover Gecko, Metal Gear Solid, Warzone 2100, Street Fighter Alpha 3, Ridge Racer Type 4, Crash Bandicoot 2

PLAYSTATION GUIDE 5 (demo-cd medföljer)
Beat ´em up-special med spelbara demon, recensioner och guider av Tekken 2, Mortal Kombat 3, Bloody Roar, Dead or Alive, Dynasty Warriors, Toshinden 2, Cardinal Syn, Victory Boxing



FÖR ALLA SOM INTE HAR SPINDELSKRÄCK

SPIDERMAN

Ett av de bästa spelen som visades på E3 är snart här. Du kan redan nu börja längta efter vår exklusiva recension och demo.

VI RECENSERAR BLAND ANNAT

Spiderman
Alien Resurrection,
Parasite Eve 2
Chase the Express
Vib Ribbon
X-Men: Mutant Academy
World Touring Cars
Rayman 2

LARA ÄR TILLBAKA

TOMB RAIDER V

Stort reportage om fröken Crofts senaste äventyr. Dessutom berättar vi om Core Designs PlayStation2 planer.

NUMMER 10/2000

UTE DEN 14 SEPTEMBER

Massor av tips och fusk
Tävlingar med fina priser
Spellistan med kommande titlar
Nyheter • Insändare • Speltoppen

gameplay

THE GATEWAY TO GAMES

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-22 20 00
telefax 054-22 20 22
www.gameplay.se



Förbeställ PlayStation 2 idag!

Använd kupongen längst bak eller gå in på www.gameplay.se

Tomb Raider 4

[Äventyr]
Spännande
och syggt!

Begagnat → 250:-

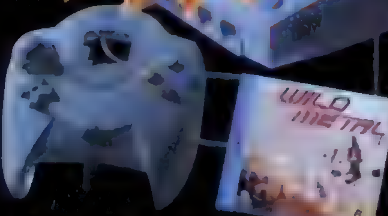
Massor av begagnad spel på nästa uppslag.

Gratis katalog!

Beställ GamePlays nya katalog helt gratis.

Hela 100 sidor packade med massor av billiga och bra spel.

Gå in på www.gameplay.se



Dreamcast Superpaket

Basenhet inkl. orginal handkontroll, häftiga spelet Wild Metal, scartsladd, modem, strömsladd och demo-CD

Dreamcast spel och tillbehör på nästa uppslaget.

Boka redan idag:

PlayStation 2

Allt det här får du!

- Förbeställningsbevis
- Fraktfri hemleverans till dörren
- Två års garanti
- PlayStation 2 T-shirt (värde 150:-)
- Senaste nytt kring releasen via nyhetsbrev
- Egen kod direkt in på vår PS2-avdelning på webben
- Lugn och ro i kroppen (omöjlig att värdera)

Riktpris: 3995:-.
Cirka-priset på PlayStation 2 är fortfarande inte bestämt. Detta kommer att göras under sommaren av Sony. I fall cirkapriset blir lägre kommer Gameplay givetvis sänka priset till motsvarande. Målsättningen är att du inte skall behöva betala mer av oss än du får göra hos någon annan.



PlayStation 2

Den 26 oktober i år släpper SONY sin efterlängtade Playstation 2. Det är en kraftfull 128-bitars maskin som kommer att revolutionera TV-spelsvärlden radikalt, med en uppsjö av nya heta titlar och bakåtkompabilitet. Med sin kombination av enastående 3D-grafik, otroligt ljud och DVD funktion blir maskinen en multimediell revolution. Den kan spela både vanliga CD-skivor som rymmer 650 MB och även DVD-skivor som kan innehålla upp till otroliga 6,4 Gigabytes med data. Detta gör att spelen i princip kan göras hur stora som helst.

"PlayStation 2 bereder en ny väg mot framtiden med nätverksbaserad digital underhållning", säger Ken Kutaragi VD för Sony Entertainment INC.

Det kommer finnas massor med olika tillbehör att köpa till. Till skillnad från Japanvarianten så kommer det att finnas ett fack där man kan stoppa in en hårddisk. Det finns USB-kontakter som gör att du t.ex. kan koppla till din PC-mus, bredbandsmodem, tangentbord, videokameror m.m. Den har även i.Link-kontakt som gör att man lätt kan koppla ihop flera basenheter och spela i nätverk. Dual Shock 2 kontrollen är till utseendet lik den gamla men har tryckkänsliga knappar vilket ger bättre kontroll. Du kan även använda dina gamla Dual Shock handkontroller till din Playstation 2.

Grafik prestanda i en Playstation 2 är överlägsen om man jämför med andra konsoler. Detta visades bl.a. på världens största spelmässa E3 i maj. Efter att ha sett spelet Metal Gear Solid 2 så vet alla vad en Playstation 2 klarar och ingen kunde undgå att imponeras. Det var inte bara den mjuka och otroligt detaljerade grafiken, utan även den realism som fanns i miljöerna, regnet vräkte ner och rörde sig med den starka vinden precis som på riktigt.

En stor del i SONY´s succé med Playstation var det stora utbudet av spel. Det kommer inte bli mindre utbud till Playstation 2. Samtidigt som maskinen släpps kommer det ett stort antal titlar. Några av de största titlarna är Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2, Gran Turismo 2000, FIFA 2001 och Dark Cloud. Du kommer även kunna spela din gamla Playstation spel på Playstation 2.

Medföljande tillbehör:

1 st Dual Shock 2-kontroller, AV Multi Cable, AC adapter.

Media:

Playstation 2 CD-ROM/DVD-ROM

I / O Portar:

Handkontroll (2), Minneskort (2), AV Multi Out Connector (1), USB (2) , i.Link (IEEE1394), Drive bay (3.5" Hårddisk), Expansions Enhet (för nätverksuttag)

Mjukvarustöd:

Mer än 270 titlar under tillverkning (8:e juni).

Så här går det till:

1. Förbeställ din PlayStation 2 genom att gå in på www.gameplay.se eller ring, faxa eller e-maila oss.
2. Inom kort kommer du få den första informationen hemskickad till dig. Du kommer här få reda på alla nyheter, få möjlighet att förboka spel och tillbehör samt få exakt prisinformation.
3. Skynda dig – det är många som vill vara först!

Din förbeställning är inte bindande. Du kan när som helst meddela oss att du ångrat dig. Ring, faxa eller e-maila.

Du väljer själv hur du vill betala din PlayStation 2:
Med Bankkort eller Kreditkort, mot faktura, direkt på din Internetbank eller mot postförskott. Fullständiga köp- och betalningsvillkor hittar du alltid på www.gameplay.se.

PlayStation Platinum

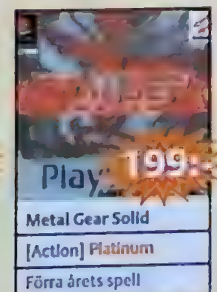
Alien Trilogy	229
Bugs Bunny Lost in Time	229
Colin McRae Rally	229
Crash Bandicoot	229
Crash Bandicoot 2	229
Crash Bandicoot 3	229
Croc	229
Die Hard Trilogy	229
Ett Småkryps Liv	229
FIFA 98	129
FIFA 99	229
Final Fantasy 7	229
Gran Turismo	229
Grand Theft Auto	229
Hercules	229
Jurassic Park the Lost W.	149
Mickeys Wild Adventure	229
Mortal Kombat Trilogy	229
Moto Racer 2	229
Rayman	229
Sled Storm	149
Spyro the Dragon	229
Tekken 2	229
Tekken 3	229
Time Crisis	229
Toca Touring Car 2	199
Tomb Raider	189
Tomb Raider 2	189
Tomb Raider 3	189
V-Rally	149
Worms	149



Driver
[Racing] Platinum
Explosiv action



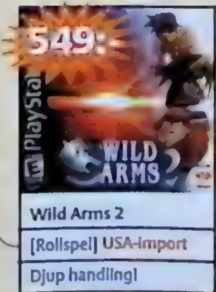
Tony Hawk's Skateb.
[Sport] Platinum
Bästa skate-spelet



Metal Gear Solid
[Action] Platinum
Förra årets spel!

PlayStation USA Import

Alundra 2	549
Cool Boarders 4	499
Dino Crisis	199
Echo Night	499
Fatal Fury Wild Ambit.	499
Final Fantasy Anthology	599
Front Mission 3	549
Galerians	599
Juggernaut	499
Lunar Silver Story 2	Ring!
Parasite Eve	399
Resident Evil 3	299
Romance of the 3 Kingdoms 6	599
Saga Frontier 2	549
Shadow Madness	499
Suikoden 2	549
Tail Concerto	599
Vanguard Bandits	Ring!
Vagrant Story	549
WWF Smackdown	499



Wild Arms 2
[Rollspel] USA-import
Djup handling!



NYHETER

Jackie Chan	269
Caesars Palace 2000	479
Crisis Beat	479
Evo's Space Adventures	99
Spin Jam	249
Toshinden 4	449
Galerians	399
Beatmania DJ Kontrol	299
Beatmania Euro + DJ Kontrol	629
Martian Gothic: Unification	99
Missile Command	379
Misadventure of Tron Bonne	479
NHL Rock the Rink	229
Radical Bikers	399
World Championship Snooker	429
Dragon Valor	269
All Star Tennis 2000	349
F1 Racing Championship (UBI)	349
Battle Tanx Global Assault	349
NBA In the Zone 2000	429
NHL Blades of Steel 2000	429
Silent Bomber	479
Infestation	229

Tony Hawk 2 – 399:-
[Sport]
Skata vidare

Front Mission 3 – Ring
[Rollspel]
Robot-äventyr

Sydney 2000 – Ring
[Sport]
OS 2000

NHL Blades of Steel – Ring
[Sport]
Hårda tacklingar

Colin McRae Rally 2.0 – 449:-
[Racing]
Suverän körkänsla!

Suikoden 2 – 399:-
[Rollspel]
Efterlängtad!

Dragon Valor – 269:-
[Rollspel]
Eldsprutande

Vagrant Story – 449:-

Vagrant Story [Rollspel]

Ett av de bästa rollspelen någonsin. Fantastiska karraktärs beskrivningar och en handling i roman klass.

SOMMAR-REA!

V-Rally 2 – 249:-
[Racing]
Bra körkänsla!

B-Movie – 99:-
[Action]
Rolig humor!

FA Premier L. Stars – 129:-
[Sport]
Alla stjärnor!

Hugo – 229:-
[Plattform]
TV-trollet!

Legend of Kartia – 249:-
[Rollspel]
Nytänkande rollspel!

G T A • London – 249:-

Premier Manager 98 – 129:-
[Sport]
Vinn ligan!

Pro Pinb Big Race USA – 199:-
[Pinball]
Roliga banor!

Gran Theft Auto 2 – 229:-
[Action]
Lura polisen!

Thrasher – 129:-
[Sport]
Massor av trix!

FLER REA-SPEL: Escape ODT 189:-, Space Debris 199:-, Nightmare Creatures 189:-, F.A Premier League Man 2000 199:-, Shadowman 199:-, Mission Impossible 249:-, Psybadek 189:-, Rat Attack 249:-, Attack of the Saucerman 199:-, Blast Radius 189:-, This is Football 199:-, Mortal Kombat 4 129:-, R4 Ridge Racer Type 4 199:-, Omega Boost 199:-, Need for Speed 4 249:-, Tenchu 189:-, Sentinel Returns 149:-, F.A. Manager 249:-, Diablo 229:-, Evil Zone 129:-, Theme Hospital 249:-, Kingsley 199:-, No Fear Downhill Mountainbikin 249:-, Wu Tang 189:-, Formula One 99 Sony 249:-, Gex 3 Deep Cover 249:-, Quake 2 249:-, Smurfs 249:-, Carmageddon 249:-, Mulan Story 229:-, Hard Edge 199:-, Hot Wheels Turbo Racing 189:-

TILLBEHÖR

Action Replay CD-X	449
Antennkabel	129
Cooling System	299
Gameboy Booster Playstation	299
HK Dual Shock Kopia, flera färger	199
HK Dual Shock Original, 6 färger!	269
JS Arcade Stick Namco	349
Link Kabel	99
Minneskort 1080 Block	399
Minneskort 120 Block	179
Minneskort 15 Block Kopia	79
Minneskort 840 Block	249
Minneskort Original, 6 olika färger	149
Multi Tap	229
Mus	179
Pistol Erazer Gun2	249

249:-

Pistol Scorpion	249
Pistol Super Jolt Gun	449

549:-

Ratt Ferrari Shock 2 Force	549
Ratt Playstation Mad Catz v2	649
Ratt PSX & N64	349
RGB/Scart Kabel with AV Connec	109
X-Plorer FX	399
X-Tender Joytech	89

Något spel du saknar? www.gameplay.se

4x4 World Trophy	229
Ace Combat 3	379
Action Man	379
Ape Escape	379
Army Men Air Attack	419
Barbie Super Sports	269
Bubble Bobble	349
Capcom Gen Vol 1	399
Championship Bass Fishing	419
Chessmaster 2	429
Chocobo Racing	479
Colony Wars 3: Red Sun	229
Cool Boarders 4	379
Crash Team Racing	379
Croc 2	429
Crusaders of Might & M	369
Dukes of Hazzard	229
Euro 2000	419
Fear Effect	429
Fifa 2000	419
Fighting Force 2	399
Final Fantasy 8	499
Fishermans Bait 2 Big Ol' B	399
Ghoul Panic	349
Gran Turismo 2	399
Grandia	329
Guilty Gear	399
Hugo 2	369

Die Hard Trilogy 2 – 419:-
[Action]
Bruce Willis action!

Hydro Thunder	399
Int. S Soccer Pro Evolution	399
Int. Track & Field 2	399
Jade Cocoon	329
Jimmy White Cueball 2	369
Jo Jo's Bizarre Adventure	399
Le Mans 24 Hour	369
Lego Rock Raiders	429
LMA Manager	349
Marvel vs. Capcom	479
Mary King Riding Star	399
Medievil 2	269
Metal Gear Solid Add On	199
Micro Maniacs	429
N-Gen Racing	329
NHL 2000	419
NHL Championship 2000	419
Player Manager 2000	379
Premier Manager 2000	399
Railroad Tycoon 2	369
Rainbow Six	369
Rally Championship	419
Rally Masters	329
Reel Fishing	399
Rescue Shot	269
Resident Evil Gun Survivor	449
Road Rash Jailbreak	419
Rollcage Stage 2	229
Ronaldo V-Football	399
Rugrats Studio Tour	249
Saga Frontier 2	489
Shadow Madness	379
Silent Hill	449
South Park	349
South Park Rally	269
Spec Ops	369
Spyro 2	379
Street Fighter EX+ Alpha 2	449
Street Skater 2	419
Superbikes 2000	419
Theme Park World	419
Tiger Woods PGA 2000	419
Tomb Raider 4	429
Tombi 2 The evil swine ret.	279
Tomorrow Never Dies	419
Toy Story 2	449
Um Jammer Lammy	349
Urban Chaos	429
Vampire Hunter D	369
Worms Armageddon	379
Worms Pinball	269
WWF Smackdown	399
X-Files	349

Legend of Legaia – 279:-
[Rollspel]
Genomtänkt stridssystem

Resident Evil 3 Last Escape – 369:-
[Actionäventyr]
Överlev

1069:-

PlayStation Basenhet

Inkl. Original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

gameplay

THE GATEWAY TO GAMES

Hemleverans till dörren inom 24 timmar



Byt in din gamla PlayStation mot PlayStation 2.

Förbeställ PlayStation 2 som vanligt.
Du kommer inom kort få ett erbjudande att byta in din gamla maskin med spel.



Köp, sälj eller byt.

Välkommen till landets största marknad för begagnade spel.

Utmaningar du själv tröttnat på längtar nån annan efter. Eller tvärt om. Lusläs våra listor. Här kan du fynda till billiga priser. Och du behöver inte vara orolig: Vi lämnar ett års garanti på alla våra begagnade spel.

Fler begagnade spel hittar du på www.gameplay.se

Det är enkelt att sälja eller byta spel. Gör så här:

1. Skriv ditt namn, adress och telefonnummer/ e-post i ett brev.
2. Vill du endast sälja spel: Skriv att du vill ha pengar. Vill du byta spel: Skriv vilket/vilka spel du vill byta till.
3. Skicka dina spel tillsammans med brevet till: Gameplay Begagnat, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad. Glöm ej sätta på rätt mängd frimärken.

Man kan byta mot både nya och begagnade produkter. Vi tar inga förbokningar på begagnade spel. Skriv gärna ner reservprodukter som du vill ha om de produkter du beställt skulle vara slut.

Du betalar frakten till oss. Vi löser inte ut några paket och du kan därför inte skicka paket mot postförskott. När spelen kommer till oss och vi har godkänt dem för inköp så är affären definitiv, d.v.s. du kan inte få tillbaka dina grejer. Om vi finner att spelen inte är i tillräckligt gott skick, så kommer vi att skicka tillbaka dem.

Du får dina pengar eller spel inom en vecka. Vill du byta till annat begagnat spel kan det ta längre tid. När vi har tagit emot dina spel är din försäljning bindande. Då kan du inte ångra dig och få tillbaka spelen. Du måste vara minst 18 år för att sälja eller byta spel. Om du är under 18 år måste din målsman underteckna ditt brev till oss.

Vi reserverar oss för ev tryckfel i annonsen.

50% vid inköp, 60% vid inbyte.

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, N64- och Dreamcast-spel. Av det begagnade försäljningspriset betalar vi 50% vid inköp och 60% vid inbyte. Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna. Vid saknad av manual/kartong dras 25% av priset, saknas båda dras 50%.

Vg se utförlig köp, byt och säljinformation i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

Exempel:

Du får för ditt Driver (PSX) 50% av 295 kr = 147,50 kr kontant eller 60% av 295 kr = 177 kr vid inbyte.

Nintendo 64

1080	250
40 Winks	350
Aero Fighter Assault	150
Aero Gauge	150
All Star Baseball 2000	250
Armorines	250
Army Men Sarges Heroes	450
Banjo Karooie 3D	295
Bass Hunter	250
Battle Tanx Global Assault	350
Bust A Move 3	195
C&C 64 3D	650
California Speed	395
Carmageddon	295
Castlevania 2	450
Chameleon Twist 2	125
Crusin USA	250
Cruisin World	250
Daikatana	450
Destruction Derby	150
Diddy Kong Racing	350
Disney Magical Tetris	350
Donkey Kong 64 Ej Mem Exp	450
Duke Nukem Zero Hour	595
Earthworm Jim 3D	250
ECW Hardcore Revolution	250
Extreme G	125
Extreme G2	95
F1 World Grand Prix 2	350
FIFA 99	350
Fighters Destiny 2	450
Fighting Force 64	395
Flying Dragon	295
Gauntlet Legends	395
Gex 2 Enter the Gecko	195
Glover	195
Goldeneye 007	295
GT 64 World Championship	195
Hot Wheels Turbo Racing	295

NINTENDO64 450:-

Donkey Kong Ej Mem Exp

[3D-Plattform]

Apkonster

Hybrid Heaven	195
Int. Track & Field Summer Game	395
Jeremy McGrath Supercross 2000	450
Jet Force Gemini	350
Lego Racers	450
Mario Golf	395
Mario Kart 64	250
Mario Party	395
Mission Impossible	195
Monaco GP Racing Sim	295
Monster Truck Madness	295
Mortal Kombat 4	350
Mortal Kombat Mythologies	125
Mortal Kombat Trilogy	195
Mud Monsters	395
Multi Racing Championship	250
Mystical Ninja	295
Mystical Ninja 2	395
Nagano Winter Olympics	150
Nascar 99	195
NBA Hangtime	75
NBA in the Zone 2000	395
NBA Jam 2000	395
NBA Live 2000	395
NBA Live 99	125
NBA Pro 99	250
New Tetris 64	395
NHL 99	195
NHL Breakaway 99	95
NHL Pro 99	250
Nuclear Strike	250
Paperboy 3D	350
Penny Racers	150
Perfect Dark	495
PGA European Tour Golf	295
Pilotwings 64	150
Pokemon Stadium + Transfer Pak	595
Premier Manager	350
Quake 2	250
Rainbow Six	395
Rampage 2 Universal Tour	350
Rampage World Tour	250
Rayman 2	350
Re Volt	150
Ready 2 Rumble Boxing	250
Resident Evil 2	525
Rev Limit	450
Revolver	450
Ridge Racer 64	450
Rocket - Robot on Wheels	350
Rugrats Treasure Hunt	150
San Fransisco Rush	150
San Fransisco Rush 2	295
SCARS	150
Shadowgate 64	650
Shadowman	250
South Park	295
South Park Rally	395
Space Invaders	395
Space Station Silicon Valley	125
Star Shot Space Circus Fever	125
Star Wars Episode 1: Racer	295
Star Wars Rogue Squadron	295
Star Wars Shadows of the Empir	250
Super Mario 64	150
Super Smash Brothers	395
Tarzan	450
Tony Hawk's Skateboarding	450
Top Gear Hyper Bike	350
Top Gear Overdrive	195
Top Gear Rally	150
Top Gear Rally 2	450
Toy Story 2	550
Turok	150
Turok 2 Seeds of Evil	150
Turok Rage Wars	295
Twisted Edge Snowboard	150
Waialae Country Club Golf	150
Wave Race 64	150
WCW Mayhem	195
WCW vs Nitro	150
WCW vs NWO Revenge	195
WCW vs NWO World Tour	250
Wetrix	95
Vigilante 8	250
Vigilante 8: 2nd Offense	395
Winback	495
Wipe Out 64	95
World Cup 98	150
World Driver Championship	250
Worms Armageddon	495
V-Rally Edition 99	195
WWF Attitude	350
WWF Warzone	195
WWF Wrestlemania 2000	450
Xena Warrior Princess	295
Yoshis Story	295
Zelda the Ocarina of Time	250

Dreamcast

4 Wheel Thunder	350
Aero Wings	250
Armada	395
Billiard Nights	425
Blue Stinger	295
Buggy Heat	250
Bust a Move 4	350
Crazy Taxi	395
Deadly Skies	395
Dynamite Cop 2	350
Ecco the Dolphin	425
Evolution	350
F1 Racing Championship (UBI)	350
Fighting Force 2	295
Formula 1	295
Fur Fighters (Furballs)	425
Giga Wing	425
Grand Theft Auto 2	425
Heroes of Might & Magic 3	425
House of the Dead 2	350
House of the Dead 2 + Pistol	750
Hydro Thunder	195
Incoming	195
Jeremy McGrath Supercross 2000	425
Jimmy Whites Cueball 2	350
Jo Jo's Bizarre Adventure	425
Marvel vs Capcom	395
MDK 2	425
Metropolis Street Racer	395
Millenium Solider	295
Monaco GP 2	250
Mortal Kombat Gold	250
NBA 2000	350
NBA Showtime	250
NFL Blitz 2000	250
NFL Quarterback Club 2000	250
Nomad Soul	425
Pen Pen Tri Icelon	250
Plasma Sword	425
Power Stone	250
Psychic Force	195
Rayman 2	395
Re Volt	250
Ready to Rumble Boxing	295
Red Dog	395
Renegade Racing	350
Resident Evil 2 (Old Game)	395
Resident Evil Codename Veronic	395

RESIDENT EVIL CODE:Veronica 395:-

Resident Evil Code: Veronica

[Actionäventyr]

Skrämmande äventyr!

Sega Bass Fishing + spö	850
Sega Rally 2	295
Sega Sports NHL 2000	425
Shadowman	250
Shenmue	475
Slave Zero	425
Snow Surfers	250
Sonic Adventure	295
Soul Calibur	350
Soul Fighter	295
Speed Devils	295
Star Wars Episode 1 Racer	425
Street Fighter 3 Double Impact	425
Street Fighter Alpha 3	425
Stunt Grand Prix	425
Tee Off Golf	395
Tokyo Highway Challenge	250
Tomb Raider 4	395
Toy Commander	295
Toy Story 2	425
Trick Style	295
UEFA Striker	250
Wetrix	295
Vigilante 8 2nd Offense	425
Wild Metal	195
Virtua Fighter 3tb	195
Virtua Striker 2	295
World League Striker	425
Worldwide Soccer 2	195
Worldwide Soccer Euro 2000	350
Worms Armageddon	295
V-Rally 2 Expert Edition	335
WWF Attitude	295
Zombie Revenge	425

Dreamcast Japan

Aero Dancing	95
Air Force Delta	150
Blue Stinger	95
Dynamite Deka 2	95
House of the Dead 2	95
Incoming	95
Pen Pen Tri Icelon	95
Puyo Puyo	95
Sega Rally 2	95
Shuto Ko Battle	95
Sonic Adventure	95
Super Speed Racing Cart	95
Virtua Fighter 3tb	95

Gameboy color

4x4 World Trophy	250
720 Skateboarding	225
All Star Tennis	150
Antz	250
Arcade Hits Joust & Defender	195
Asterix Search for Dogmatix	250
Asteroids	195
Azure Dreams	250
Babe & Friends	250
Bass Master 2000	250
Battle Tanx	250
Battleship	195
Bugs Bunny Crasy Castle 4	295
Bugs Bunny Crazy Castle 3	250
Bugs Life	225
Bust A Move 3	225
Bust A Move 4	225
Carmageddon	195
Conkers Pocket Tales	250
Crazy Bikers	250
Cross Country Racing	250
Deja Vu 1 & 2	250
Disney Magical Tetris	195
Dragon Warrior Monsters	250
Evel Knevel	250
F1 Racing Championship (UBI)	250
F1 World Grand Prix	250
F-18 Thunder Strike	250
FIFA 2000	250
Game & Watch Gallery 3	250
Gex 2 Enter the Gecko	195
Ghost and Goblins	195
Golden Goal	150
Grand Theft Auto	250
Holy Magic Century	225
Int. Superstar Soccer 2000	250
Int. Superstar Soccer 99	250
Int. Track & Field	250
Jeremy McGrath Supercross 2000	295
Kirby's Dreamland 2	250
Klustar	150
Knock Out Kings 2000	225
Konami Collection	250
Konami Collection 2	250
Konami Winter Games	250
Legend of the River King	250
Lemmings Revolution	250
Looney Tunes Martian Alert	250
Looney Tunes Twouble	250
Lucky Luke	250
Madden NFL 2000	250
Mario Golf	250
Mask of Zorro	295
Metal Gear Solid	250
NBA 2000 (Konami)	225
NBA Jam 99	195
NBA Live 2000	250
Obelix	250
Pac Man & Pac Panic	250
Pitfall	195
Pocket Bomberman	195
Pocket Bowling	250
Pokemon Blå	275
Pokemon Gul	295
Pokemon Röd	275
Rainbow Six	250
Rampage Universal Tour	250
Rampage World Tour	250
Rats	195
Rayman	250
Ronaldo V Football	295
Smurfs Nightmare	225
Star Wars Episode 1 Racer	250
Stranded Kids	250
Super Breakout	150
Super Mario Bros DX	250
Supreme Snowboarding	295
Suzuki Alstare Racing	250
Sylvester & Tweety	195
Tarzan	250
Tazmania Devil	250
Ten Pin Bowling	250
Tetris DeLuxe	195
Tiger Woods 2000	250
Tom & Jerry	250
Tomb Raider	295
Tonka Raceway	250
Tony Hawk's Skateboarding	250
Top Gear Rally 2	295
Top Gear Rally Pocket	250
Total Soccer	195
Toy Story 2	250
Wario Land 2	250
Wario Land 3	250
WCW Mayhem	250
Worms Armageddon	250
WWF Wrestlemania 2000	250
Yoda Stories	250
Zelda DX	250

PlayStation

2Extreme	150
Ace Combat 2	295
Ace Combat 3	295
Action Man	250
Actua Golf 3	150
Actua Ice Hockey	95
Actua Pool	195
Actua Soccer Club Edition	95
Actua Tennis	150
Adidas Power Soccer 98	75
Agent Armstrong	95
Agile Warrior	150
Air Combat	150
Air Race	95
Airnouts	95
AIV Evolution Global	150
Akuji	125
Alien Trilogy	95
All Star Soccer	95
All Star Tennis 2000	250
Alundra	150
Alundra 2	225
Andretti Racing	95
Army Men 3D	295
Army Men Air Attack	295
Army Men Sarges Heroes	295
Asterix	195
Asterix och Obelix Möter Caesa	250
Atlantis	150

Attack of the Saucerman	95
Auto Destruct	95
Azure Dreams	195
Baby Universe	50
Babylon 5	150
Barbie Race & Ride	150
Barbie Super Sports	150
Batman & Robin	150
Batman Forever	150
Battle Arena Toshinden 1	95
Battle Arena Toshinden 2	95
Beatmania	350
Beatmania Euro	350
Black Dawn	150
Blam! Machinehead	50
Blast Chamber	75
Blast Radius	75
Blasto	95
Blaze & Blade	295
Blazing Dragons	150
Bomberman Fantasy Racing	150
Bomberman World	150
Brahma Force	95
Breakpoint Tennis	150
Breath of Fire 3	195
Brian Lara Cricket	350
Broken Helix	95
Broken Sword	150
Broken Sword 2	150
Brunswick Circuit Pro Bowling	225
Brunswick Pro Bowling 2	350
Bubble Bobble	295
Bugs Bunny	195
Bugs Life Activity Centre	175
Burning Road	95
Bushido Blade	95
Bust A Groove	250
Bust A Move 2	175
Bust A Move 3	250
Bust A Move 4	295
Buster & Beanstalk	195
C&C Red Alert	150
C&C Retaliation	150
C3 Racing	150
Caesars Palace	395
Caesars Palace 2	395
Caesars Palace 2000	350
Capcom Gen Vol 1	350
Casper	150
Castlevania 1	250
Castrol Honda Superbike	195
Centipede	95
Championship Bass Fishing	350
Championship Motocross	250
Cheesy	95
Chessmaster 2	350
Chessmaster 3D	350
Chill	95
China	150
Chocobo Racing	195
Chronicles of the Sword	150
Circuit Breakers	150
City of the Lost Children	95
Civilization 2	250
Clock Tower	95
Colin McRae Rally	175
Colin McRae Rally 2	395
Colony Wars	95
Colony Wars 3: Red Sun	195
Colony Wars Vengeance	75
Command & Conquer	125
Constructor	225
Contra Legacy War	95
Cool Boarders	95
Cool Boarders 2	95
Cool Boarders 3	250
Coolboarders 4	295
Courier Crisis	95
Crash Bandicoot	150
Crash Bandicoot 2	150
Crash Bandicoot 3	175
Crash Team Racing	295
Crime Killer	95
Crisis Beat	350
Croc	150
Croc 2	350
Crow City of Angels	150
Crusader No Remorse	75
Crusaders of Might & Magic	350
Crypt Killer	95
Cyber Tiger	195
Cyberia	50
Cybersled	50
Cyberspeed	75
D	95
Dance Dance Revolution	395
Dark Forces	295
Dead or Alive	150
Deathtrap Dungeon	95
Defcon 5	75
Demolition Racer	250
Descent	50
Descent 2	75
Destrega	150
Destruction Derby	125
Destruction Derby 2	150
Devils Deception	95
Devils Dice	150
Diablo	150
Die Hard Trilogy	175
Die Hard Trilogy 2	350
Dino Crisis	195
Discworld	150
Discworld 2	195
Discworld Noir	350
Disneys Magical Tetris	250
Disruptor	95
Divers Dream	95
Dodgem Arena	75
Doom	150
Dragon Ball Final Bout	395
Driver	250
Duke Nukem 3D	150
Duke Nukem Time 2 Kill	195
Dukes of Hazzard	195
Dune 2000	295
Dynasty Warriors	95
Eagle One: Harrier Attack	295
Earthworm Jim 2	95
Eartworm Jim 3D	150
Egypten	150
Eliminator	95
Epidemic	95
Escape OOT	75
ESPN Extreme Games	295
Ett Småkryps Liv	150
Euro 2000	350
Everybodys Golf	250
Everybodys Golf 2	195
Evil Zone	95
Evo's Space Adventures	50
Excalibur 2055 AD	150

Exhumed	125
Explosive Racing	95
Extreme 500	75
Extreme Pinball	95
Extreme Snowbreak	95
F.A Premier League Man 2000	350
F.A Premier League Manager	195
F.A. Manager	95
F.A. Premier League Star	150
F1 2000 EA	295
F1 Racing Championship (UBI)	295
F1 World Grand Prix 99	150
Fade to Black	95
Fantastic Four	95
Fear Effect	295
Felony 11-79	195
Fifa 2000	295
FIFA 98	95
FIFA 99	125
Fifth Element	95

FINAL FANTASY VII

150:-

Final Fantasy 7

[Rollspel]

Magiskt

Fighter Maker	250
Fighting Force	150
Fighting Force 2	250
Final Doom	195
Final Fantasy 7	150
Final Fantasy 8	395
Firo & Klawd	150
Fishermans Bait	250
Fishermans Bait 2	295
Formula 1 99 (EA)	250
Formula Karts	95
Formula One 98	175
Formula One 99 (Sony)	195
Full Tilt Battle Pinball	150
Future Cop LAPD 2100	95
Galaxian	75
Galaxy Fight	95
G-Darius	95
Gekido	250
Gex 95	
Gex 3 Deep Cover	150
Gex 3D	125
Ghost in the Shell	95
Ghoul Panic	250
Global Domination	150
G-Police 2	195
Gran Turismo	150
Gran Turismo 2	350
Grand Theft Auto	175
Grand Theft Auto 2	295
Grand Theft Auto London	150
Grandia	295
Granstream Saga	150
Guardian Crusade	95
Guardian Heroes	150
Guardian of Darkness	95
Guilty Gear	350
Gungage	150
Gunship 2000	150
Hard Boiled	50
Hard Edge	150
Hardball 6	250
Hardcore 4x4	95
Hercules	150
Hi Octane	50
Hogs of War	250
Hugo 2	350
In Cold Blood	350
Indy 500	150
Int. Motocross X	225
Int. Superstar Soccer 98	95
Int. Superstar Soccer DeLuxe	95
Int. Superstar Soccer Pro	75
Int. Superstar Soccer Pro Evol	395
Int. Track & Field	125
Int. Track & Field 2	350
Invasion	95
Iznogoud	95
Jackie Chan	225
Jade Cocoon	250
Jeremy McGrath Cross 2000	395
Jeremy McGrath Supercross 98	225
Jet Rider 3	195
Jimmy White's Cueball 2	350
Jo Jo's Bizarre Adventure	350
Joe Blow	150
Johnny Bazookatone	95
Jonah Lomu Rugby	250
Judge Dredd	150
Jurassic Park the Lost World	95
K1 the Arena Fighters	150
Kagero Deception 2	250
Kart Duel	95
Kart Duel 2	150
Kensai	95
Kick Off World	95
King of Fighters 95	150
Kings Field	95
Kingsley	150
KKND Krossfire	150
Klonoa	195
Knock Out Kings 2000	250
Knock Out Kings 99	95
Konami Open Golf	95
Konami Rally	395
Krazy Ivan	75
Kula World	195
Kurushi	95
Kurushi 2	250
Last Report	95
Le Mans 24 Hour	150
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	195
Legacy of Kain Blood Omen	195
Legend	150
Legend of Kartia	195

Legend of Legaia	225
Lego Racers	350
Lego Rock Raiders	350
Lemmings 3D	95
Lemmings Collection	195
Lethal Enforcers	150
Libero Grande	95
Lifeforce Tenka	95
Little Big Adventure	95
Live Wire	95
LMA Manager	250
Lucky Luke	150
Machine Hunter	75
Madden NFL 2000	250
Magic Carpet	95
Magic the Gathering	150
Martian Gothic: Unification	75
Marvel Super Heroes	350
Marvel Super Heroes vs Street	350
Marvel vs. Capcom	350
Mary King Riding Star	350
Mass Destruction	75
Master of Monsters	250
Mechwarrior 2	95
Medal of Honour	295
Medievil	95
Medievil 2	225
Mega Man 8	150
Mega Man Battle & Chase	225
Mega Man Legends	250
Mega Man X3	225
Mega Man X4	350
Men in Black	150
Messiah	375
Metal Gear Solid	175
Metal Gear Solid Add On	150
Michael Owen WLS 99	95
Mickeys Wild Adventure	175
Micro Machines V3	150
Micro Maniacs (M Machines 4)	350
Midnight in Vegas	295
Mis Adventure of Tron	250
Missile Command	95
Mission Impossible	195
MK Special Forces	375
Monaco Grand Prix 2	150
Monkey Hero	95
Monopoly	295
Monster Trucks	150
Mortal Kombat 3	95
Mortal Kombat 4	150
Moto Racer	95
Moto Racer 2	175
Motocross Madness	395
Mr Domino	95
MTV Snowboarding	150
Mulan Story	195
Muppets Race Mania	195
Music	125
Music 2000	195
Myst	195
Mystical Ninja	395
Nagano Winter Olympics	95
Namco Museum vol. 1	250
Namco Museum vol. 2	250
Nascar 2000	295
NBA Basketball 2000	150
NBA Jam Extreme	75
NBA Jam T.E.	95
NBA Live 2000	250
NBA Pro 98	95
NBA Pro 99	95
Need for Speed	95
Need for Speed 2	150
Need for Speed 3	150
Need for Speed 4	195
Need for Speed 5: Porsche	350
New Adv Superman	350
Newman Haas Racing	95
Next Tetris	350
NFL Quarterback Club 97	75
N-Gen Racing	295
NHL 2000	295
NHL 99	125
NHL 99 Pro	195
NHL Blades of Steel 2000	350
NHL Breakaway 98	50
NHL Championship 2000	150
NHL Face Off 98	50
NHL Face Off 99	95
No Fear Downhill Mountainbikin	195

Syphon Filter

195:-

Syphon Filter

[Action]

Spionera mera

Oddworld 1 Abes Oddysee	75
Oddworld 2 Abes Exoddus	95
Off World Interceptor	75
Official Formula 1	395
Olympic Games	195
Omega Boost	150
Overblood 2	350
Overboard	95
Pacman World	250
Pandemonium	150
Pandemonium 2	195
Panzer General	395
PGA Golf European	350
Pitfall 3D	95
Plane Crazy	250
Player Manager	150
Player Manager 2000	295
Player Manager 98/99	195
Pocket Fighters	150
Poed	75
Point Blank	195
Point Blank + Pistol	495
Point Blank 2	295
Pong	150

Pool Hustler	250
Pop & Pop	295
Pop'n'Music	250
Populous the Beginning	125
Porsche Challenge	95
Poy Poy 2	95
Premier Manager 2000	350
Premier Manager 98	95
Premier Manager 99	150
Primal Rage	95
Prime Goal	50
Prince Naseem Boxing	395
Pro 18 the World Open Golf	150
Pro Pinball	150
Pro Pinball Big Race USA	150
Pro Pinball Fantastic Journey	350
Pro Pinball Timeshock	150
Project Overkill	150
Psychic Detective	150
Puchi Carat	250
Quake 2	195
R4 Ridge Racer Type 4	125
R4 Ridge Racer Type 4 + JogCon	350
Rage Racer	125
Railroad Tycoon 2	295
Rainbow Six	295
Rally Championship	295
Rally Cross	150
Rally Cross 2	195
Rally Masters	295
Rampage World Tour	150
Rampage World Tour 2	150
Rayman	175
Rayman 2	350
RC Stunt Copter	150
Re Volt	150
Ready 2 Rumble	295
Renegade Racer	250
Resident Evil	175
Resident Evil 2	150
Resident Evil 3	295
Resident Evil Directors Cut	250
Resident Evil Gun Survivor	350
Retro Force	150
Return Fire	95
Ridge Racer	95
Ridge Racer Revolution	95
Ring	350
Rising Zan	250
Risk	295
Roll Cage	95
Rollcage Stage 2	250
Ronaldo V-Football	350
Ronin Blade	295
Saga Frontier 2	395
San Fransisco Rush	150
Sesame Street	350
Shadow Madness	295
Shao Lin	195
Silent Hill	295
Silicon Valley	195
Sim City 2000	295
Smash Court Kournokova	295
Smash Court Tennis	250
Smurfs	150
Snow Riders	395
Spec Ops	250
Spyro 2	295
Spyro the Dragon	175
Star Ocean 2	225
Star Wars Ep.1 Jedi Power Batt	395
Star Wars Episode 1	250
Star Wars Masters of Teräs Kâs	195
Street Fighter 2 Collection	150
Street Fighter Alpha 3	350
Street Fighter Collection 2	250
Street Fighter EX+ Alpha 2	350
Street Fighter Ex+[illegible]	95
Street Skater	150
Street Skater 2	350
Superbikes 2000	350
Supercross 2000 EA	350
Syphon Filter	195
Syphon Filter 2	295
Tarzan	350
Tekken	95
Tekken 2	125
Tekken 3	150
Tempest X3	95
Ten Pin Alley	350
Tenchu	150
Test Drive 5	225
Test Drive Off Road	195
Tetris Magiska Utmaning	250
Theme Hospital	175
Theme Park	250
Theme Park World	350
This is Football	95
Thrasher	150
Tiger Woods PGA 2000	350
Time Crisis	175
Toca Touring Car	95
Toca Touring Car 2	175
Tomb Raider	125
Tomb Raider 2	150
Tomb Raider 3	150
Tomb Raider 4	250
Tommi Mäkinen Rally	195
Tomorrow Never Dies	295
Tony Hawk Pro Skater	350
Top Gun	150
Toshinden 4	295
Total NBA 98	50
Toy Story 2	295
Triple Play Baseball 2000	195
Tron Bonne	395
Twisted Metal	250
Twisted Metal 2 World Tour	295
Urban Chaos	295
V 2000	50
Vampire Hunter D	350
Warhammer Shadow of the Horned	195
Warhawk	95
Warpath: Jurassic Park	295
Warzone 2100	195
Wayne Gretzky Hockey 98	75
WCW vs Nitro	195
WCW vs NWO Thunder	295
Victory Boxing 2	150
Victory Boxing 3	350
Vigilante 8	150
Vigilante 8: 2nd Offense	395
Wild 9	75
Wild Arms	225
Wing Commander 3	50
Wing Commander 4	75
Wing Over 2	350
Wipe Out	95
Wipe Out 2097	150
Wipe Out 3	150
VMX Racing	295
World Cup 98	95

Worms	150
Worms Armageddon	295
V-Rally 2	150
V-Rally Platinum	95
Wu Tang	150
WWF Attitude	295
WWF In Your House	150
WWF Smackdown	295
X-Com 2 Terror From the Deep	350
X-Com Enemy Unknown	195
Xena Warrior Princess	150
X-Files	250
XGames Pro Boarder ESPN	195
X-Men	195
X-Men vs Street Fighter	150
YoYos Puzzle Park	150

Yusha Heavens Gate	75
Zero Divide 2	95

PlayStation USA

Alundra USA	75
Final Fantasy Anthology	450
Kartia	150
Legend Of Legaia	195
Lunar Silver Star Story	450
NHL Breakaway 98	50
NHL Face Off	50
NHL Powerplay 96	50
Resident Evil 2 USA	75
Shadow Madness USA	150
Street Skater	95

Basenheter och tillbehör

Basenheter

	Vi köper	Säljer
Dreamcast Svensk	1000	1495
Game Gear	120	250
Gameboy Color	300	595

795:-

PlayStation basenhet

[Begagnad]

1 års garanti!

	Vi köper	Säljer
Gameboy Pocket	120	250
Gameboy Standard	120	250
Nintendo 64	350	550
Nintendo 8-Bit	120	250
Playstation	500	795
Sega 32X	25	95
Sega MegaCD 1	80	195
Sega MegaCD 2	80	195
Sega Megadrive	100	195
Sega Saturn	200	495
Super Nintendo	120	250

DC tillbehör

	Vi köper	Säljer
Handkontroll original	125	250
Joystick	300	595
Keyboard	125	250
Ratt	325	650
Rumble Pack	100	225
Scartkabel	40	95
VMS Minneskort	125	250

N64 tillbehör

	Vi köper	Säljer
AC Adapter Original N64	50	195
Action Repl. Professional Dat	200	350
Antennkabel Ej Original	25	95
Antennkabel Original	30	150
AV/Scart Kabel	5	50
Converter Import	15	50
Converter Passport	60	150
HK Färg. Original N64	60	175
Minneskort Org N64	30	125
Minneskort Standard. Färg	20	60
Rumble Pack. Org	40	125
The Glove	200	495
X-Tender	15	50

PSX tillbehör

	Vi köper	Säljer
Action Repl. Professional Dat	150	350
HK Dual Shock Original	60	150
HK Original PSX	25	95
Minneskort 15 Block Kopia	20	60
Minneskort Original	30	95
Multi Tap	50	195
Mus	50	150
Pistol Erazer Gun. Scorpion	50	150
Ratt Mad Catz/Jordan Dual Sh	200	450
X-Plorer	100	250

Gamla godingar

Mega Drive

	Vi köper	Säljer
Arch Rivals	25	60
Arnold Palmer Golf	25	60
Arrow Flash	25	60
Art Alive	25	60
E A Double Header	25	60
E A Hockey	25	60
Elitserien 95	25	60
FIFA 96	25	60
FIFA Soccer	25	60
Joe Montana 93	25	60
Joe Montana Football 3	25	60
Jordan vs Bird	25	60
Madden 97	25	60
Mike Ditka Power Football	25	60
Muhammed Ali Boxing	25	60
Mutant League Football	25	60
NBA Jam T.E.	25	60
NBA Live 96	25	60
NBA Showdown	25	60
NFL Quarterback Club 95	25	60
NHL 95	25	60
NHL 96	25	60
PGA Tour Golf 2	25	60
Phelios	25	60
Populous 2 Two Tribes	25	60
Power Monger	25	60
Premier Manager	25	60
RBI Baseball	25	60
Sonic	25	60
Sonic 2	25	60
Steel Empire	25	60
Super Kick Off	25	60
Super League Baseball	25	60
Super Real Basketball	25	60
Terminator 2	25	60
Where in the Time is Carmen S	25	60
World Class Leaderboard	25	60
World Cup Italia 90	25	60
VR Troopers	25	60
WWF Royal Rumble	25	60
Xenon 2		

	Vi köper	Säljer
WWF Superstars	20	75
Cleaning Kit	5	25
Förstoringsglas	5	50
Gameboy Camera	50	195
Link Kabel Gameboy Color	5	25
Link Kabel Pocket/Standard	5	25
Link Kabel Standard/Standard	5	25

Nintendo 8-bit

	Vi köper	Säljer
Bayou Billy	20	60
Blades of Steel	30	95
Double Dribble	20	60
Duck Hunt	20	60
F15 Strike Eagle	20	60
Fighting Golf	30	95
Golf	30	95
Ikari Warriors	20	60
Jack Nicklaus Golf	30	95
Robo Warrior	20	60
Rush n Attack	20	60
Side Pocket	30	95
Silent Service	20	60
Slalom	30	95
Super Mario Bros.	20	60
Super Mario Bros. 3	30	95
Super Spike Volleyball	30	95
Tale Spin	30	95
Tetris	30	95
Tetris/SMB/NWC	30	95
To the Earth	20	60
Top Gun	20	60
Track & Field 2	30	95
Trojan	20	60
World Wrestling	20	60
Wrath of the Black Manta	20	60
Xevious	20	60
4-Play Adapter	5	25
HK Original NES	20	75
Zapper. Pistol	20	50

Gameboy sv/v

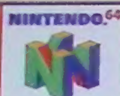
	Vi köper	Säljer
Bad n Rad	20	75
Bural Fighter DeLuxe	20	75
Catrap	20	75
Championship Pool	30	125
Chase H.Q.	20	75
Dragons Lair	20	75
Fortress of Fear	20	75
Go Go! Tank	20	75
Golf	20	75
Home Alone	30	125
Hook	30	75
Rampart	20	75
Rescue of Princess Blobette	20	75
Revenge of the Gator	20	75
Riddick Bowe Boxing	20	75
Robocop	20	75
Robocop 2	20	75
Roger Rabbit	30	125
Side Pocket	20	75
Smurfarna	30	125
Sneaky Snakes	20	75
Turtles 2 Back From the Sewers	30	125
Turtles Fall of the Foot Clan	30	75

Sega Saturn

	Vi köper	Säljer
Antennkabel	30	95
Daytona USA	20	50
Euro 96	20	50
FIFA 96	20	50
Madden 98	25	75
NBA Action	20	50
NBA Action 98	25	75
NBA Jam Extreme	20	50
NHL All Star Hockey	20	50
Ratt Arcade Racer	150	350
RGB Kabel	20	50
Sega Rally	25	75
Virtua Fighter	20	50
Worldwide Soccer 97	20	50
X-Tender	20	50

Super Nintendo

	Vi köper	Säljer
Amazing Tennis	35	95
Brett Hull Hockey	35	95
Dragons Lair	35	95
ESPN Baseball	35	95
Fever Pitch Soccer	35	95
FIFA Soccer	35	95
NHL 94	35	95



NYHETER



589:-

Winback

[ActionStrategi]

Multiplayer är bäst

Beställ idag! www.gameplay.se eller skicka in kupongen.

Starcraft — Ring

[Strategi]

Multiplayer är bäst!

Beställ idag! www.gameplay.se eller skicka in kupongen.

Banjo Tooie — Ring

[Racing]

En klassiker!

Zelda Majora's Mask [Äventyr]

Starcraft [Strategi]

F1 Racing Championship [Racing]

Ring



Exitebike 64

[Racing]

En klassiker!

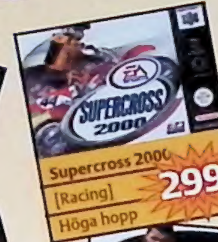
Ring

SOMMAR-REA!

NINTENDO 64



WCW Mayhem [Sport] Tufft! 299:-



Supercross 2000 [Racing] Höga hopp 299:-



NBA Jam 99 [Sport] Dunka! 99:-



Hybrid Heaven [Äventyr] Spännande 299:-



Road Rash 64 [Racing] Farligt 199:-



Knock Out Kings 2000 [Sport] Bli världsmästare 299:-



Destruction Derby [Racing] Krocka och vinn! 199:-



Nuclear Strike 64 [Action] Mycket röjt 299:-



FLER REA-SPEL:
Bass Hunter 299:-, Wipe Out 64 199:-, Armorines 199:-, F-Zero X 299:-, Top GearOverdrive 299:-, NBA Live 99 199:-, Extreme G2 199:-, Lylat Wars 199:-, WCW vs NWO Revenge 299:, Fighters Destiny 199:-, Quake 2 299:-, Doom 64 199:-, NHL Pro 99 299:-, Ready 2 Rumble Boxing 299:-, F1 World Grand Prix 199:-, Lamborghini Challenge 149:-, Michael Owens WLS 199:-, Rugrats Treasure Hunt 199:, Body Harvest 99:-

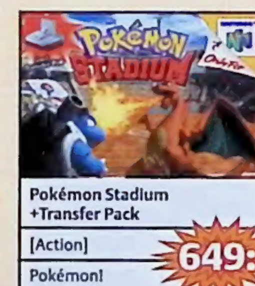


549:-

Perfect Dark

[Action]

Årets spel



Pokémon Stadium +Transfer Pack

[Action]

Pokémon!

649:-

Super Smash Brothers	469
Ridge Racer 64	549
Jeremy McGrath	
Supercross 2000	549
Snowboard Kids	349
Duke Nukem Zero Hour	589
ECW Hardcore Revolution	629
Mario Golf	429
Shadowman	629
Yoshis Story	429
Bugs Life	549
Top Gear Hyper Bike	629
Jet Force Gemini	549
Goldeneye 007	349
Top Gear Rally 2	499
Rocket – Robot on Wheels	429
Banjo Kazoole 3D	429
Earthworm Jim 3D	469
Mario Party	549
Castlevania 2	549
Lego Racers	469
Fighting Force 64	589
Turok: Rage Wars	429
Carmageddon 64	349
Diddy Kong Racing	429
Rayman 2	429
Battle Tanx Global Assault	549
Hydro Thunder	499
Cyber Tiger	469
Donkey Kong 64 + Mem.Exp	699
South Park Rally	629
Mario Kart 64	349
Zelda the Ocarina of Time	299



TILLBEHÖR

Action Replay Professional	449
Antennkabel Original	249
Basenhet 64, 6 olika färger	1069
HK Original, 6 olika färger	279
HK Ultra Racer	129
Memory Expansion Pack. Ord	299
Minneskort 256k N64	89
Minneskort Ord N64	179



299:-

Kvalitetsratt till dunderpris!

Ratt Ascii Steering Wheel	299
Rumble Pack. Ord.	179
Transfer Pack	249
X-Tender Färg	89

NEOGEO POCKET



249:-

Fatal Fury: First Contact

AC Adapter Neo Geo Color	199
Bas Neo Geo Color, 6 färger	849
Baseball Stars Color	249
Biomotor Unitron (RPG)	249
Bust a Move (Puzzle Bubble)	249
Cherry Master	249
Cool Boarders	399
Crush Roller	399
Cup 98 Color	249
Dark Arms (RPG)	249
Dragon's Wild	249
Fatal Fury: Fist Contact Colo	249
Gal's Fighters (SNK)	399
King of Fighters R2 Color	249
Link Kabel Color	199
Magical Drop Pocket	399
Metal Slug First Mission	249
Mystery Bonus	249
Neo 21	399
Pac Man Color	249
Pocket Tennis Color	249
Puyo Puyo Color	249



499:-

Metal Slug 2nd Mission

Puzzle Link 2	399
Samurai Shodown 2 Color	249
SNK vs. Capcom:Match of the M	449
Sonic the Hedgehog	399
Turf Master Color	249

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

gamep

THE GATEWAY T

box 5083, 65
telefon
telefax
www

telefontid va

Dreamcast™

NYHETER

Sega Sports NHL 2K 469:-
[Sport]
Storsäljare

Dead or Alive 2 469:-
[Fighting]
Otrolig grafik!

Resident E Code: Veron 469:-
[Actionäventyr]
Skrämmand äventyr

4 Wheel Thunder	469
Arcatera	469
Caesars Palace 2000	469
Chu Chu Rocket	469
Deep Fighter	469
Dragons Blood	469
F1 Racing Championship (UBI)	429
Fur Fighters (Furballs)	469
Gauntlet Legends	469
Giga Wing	469
Heroes of Might & Magic 3	469
Hot Rod City	469
Marvel Vs Capcom 2	469
Metropolis Street Racer	469
Midways G. Arcade Hits 1	469
Nomad Soul	469
Renegade Racers	469
Silver	469
Spirit of Speed	469
Star Wars Episode 1 Racer	469
Street Fighter 3 Double Impact	469
Street Fighter Alpha 3	469
Stunt Grand Prix	469
Super Magnetic Neo	469
Tech Romancer	469
Tony Hawk's Skateboarding	469
Toy Story 2	469
Wacky Races	469

Hidden & Dangerous 469:-
[Action/strategi]
WW2 action

Ecco the Dolphin 469:-
[Äventyr]
Äntligen tillbaka

ÖVRIGA SPEL

MDK 2	469	Hydro Thunder	469	Crazy Taxi	469
Slave Zero	449	Jimmy Whites Cueball 2	469	Soul Fighter / REA	299
Worms Armageddon	399	Tee Off Golf	469	Formula 1 / REA	299
ECW Hardcore Revolution	469	Tomb Raider 4	449	Incoming / REA	299
Aero Wings	469	Bust a Move 4	449	Power Stone / REA	299
Ready to Rumble Boxing	469	NBA 2K	469	V-Rally 2 Expert Edition	449
Shadowman	469	Psychic Force / REA	299	Virtua Striker 2	469
WWF Attitude	449	Trick Style	469	Red Dog	469
Vigilante 8 2nd Offense	469	Jo Jo's Bizarre Adventure	469	Worldwide Soccer 2K / REA	299
NFL Quarterback Club 2K	469	Sega Rally 2	469	Mortal Kombat Gold / REA	299
Pen Pen Tri Icelon / REA	299	Worldwide Soccer Euro 2K	469	Buggy Heat / REA	299
Snow Surfers	469	Soul Calibur	469	Sword of the Beserk	469
Suzuki Alstare Racing	469	Wetrix	449	Resident Evil 2 (Old Game)	469
Blue Stinger	469	Sonic Adventure	469	Dynamite Cop 2 / REA	299
Monaco GP 2 / REA	299	Toy Commander / REA	299	Virtua Fighter 3tb / REA	299
Re Volt	469	Deadly Skies	469	Wild Metal / REA	199
Marvel vs Capcom / REA	299	House of the Dead 2	469	Rayman 2	399

TILLBEHÖR

Antennkabel Original	299
Antennkabel Kopia	149
Basenhet utan spel	2495
Dreamcast Mod Chip 4pin	399
HK Dreamcast Inkl. Rumb	329
HK Dreamcast Pad Kopia	249
HK Original	299
JS Arcade Stick	599
Pistol DC Ghost Hunter	399
Ratt Ferrari Shock 2	599
RGB-Kabel	149
Rumble Pack Kopia	229
Rumble Pack Org	279
VMS Minneskort	299
X-Tender	99

Tony Hawk Skateboar
[Sport]
Bästa skat

GAME BOY COLOR

SPEL

Dragon Warrior Monsters	319	Wario Land 2	319
Super Mario Bros DX	319	Game & Watch Gallery 2	329
Driver	319	Muppets	319
Pokemon Gul	299	Bugs Life	249
Tomb Raider	349	Bugs & Lola Bunny	269
T Hawk's Skateboarding	299	F-18 Thunder Strike	299
Conkers Pocket Tales	329	Konami Winter Games	299
FIFA 2000	319	Turok Rage Wars	299
Star Wars Episode 1 Racer	349		
Game & Watch Gallery 3	329		
WWF Wrestlemania 2000	129		
Ready 2 Rumble Boxing	349		
Spirou	269		

Battleship/REA 129:-

4x4 World Trophy	349
Antz	269
Looney Tunes Martian Al.	349
Super Breakout	269
Chessmaster	249
Wario Land 3	319
Bugs Bunny Crazy Castle 3	319
Tonka Raceway	319
V-Rally	269
Zelda DX	269
Mortal Kombat 4	319
Klustar	299
Tarzan	299
Knock Out Kings 2000	299
Pokemon Blå	299
NHL 2000 / REA	129
Pokemon Röd	299

TILLBEHÖR

AC Adapter Color & Pocket	99
Action Replay	329

Pokémon GameBoy väska 149:-

Basenhet Color, 6 olika färger!	669
Link Kabel Gameboy Multi	99
Worm Light Gameboy	179

Gör så här nä
1. Fyll i titel, personupp
2. Klipp ur o kupongen
3. Du kan äv www.gan eller ring

Allmänna Köpvillkor

Gameplay AB, Tfn 054-222000 Telefontid Vardagar 10-18, Fax 054-222022,
E-mail kundtjänst info@gameplay.se, www.gameplay.se

Priser. Alla priser inkluderar moms och är angivna i svenska kronor (SEK). Vi förbehåller oss rätten att vid var tid gällande tillfälle ändra priserna p g a orsaker som ligger utanför vår kontroll t ex tryckfel.

Frakter & Leveranser.

1. Internetbanker och kreditkort – vg se gameplay.se för mer information.

2. Hempaket Faktura – Utförlig information fås på Internet eller via telefon. Kostnaden för detta är frakt 50:- samt en kontrollkostnad på 20:- – alltså totalt 70:-, hemlevererat till dörren. Max kredit är 2000:- inkl moms. Order därutöver skickas alltid mot Postförskott. Fakturatiden är 20 dagar från effektuerat datum och om inte betalning erläggs inom utsatt tid så skickas ärendet vidare för indrivning.

3. Hempaket Postförskott – betala kontant vid dörren. Paketet levereras dagen efter att den skeppats från oss, och leveransen sker till Din dörr mellan 17 och 21 på kvällen. Skulle Du inte vara hemma vid denna tidpunkt så lämnar Posten en avi som Du kan ta med till närmaste postkontor för att sedan hämta ut. Kostnaden för detta är 50:- för frakten samt 48:- i PF-avgift – alltså totalt 98:-

4. Brevpostförskott. Kostar totalt 68:-. Detta går som vanligt brev och är oftast framme på ett dygn, men det är ingen garanti från Postens sida. Hämtas alltid ut på närmaste postkontor.

Outlösta paket & Påminnelseavgifter. Alla paket som ej löses ut av kunden debiteras med 200:-.Ett paket ligger ca två veckor på posten innan det går i retur.

Minimiorder. Den minsta order som Du kan lägga hos oss är på 125:-

Garantier & Reklamationer.
På alla nya produkter är det 2 års fabriksgaranti och på begagnade varor 1 års garanti.

Reservation för slutförsäljning.
Vi reserverar oss för slutförsäljning av produkter, prisförändringar, felaktiga prisuppgifter och andra eventuella faktafel som kan finnas i våra annonser eller på vår hemsida.

Åldersgräns.
Är Du under 18 år och vill beställa, så måste målsman godkänna beställningen.

Beställningskupong

☐ Ja, jag vill ha Gameplays nya katalog.

Betalningssätt:
☐ Faktura ☐ Postförskott Hempaket ☐ Postförskott Brev

Titel (texta tydligt) Pris

Namn E-mail

Adress Postnummer och ort

Personnummer vid faktura beställning

Telefon Målsmans underskrift om under 18 år

Vill du inte klippa i tidningen, skriv på ett linjerat papper. Du kan även beställa på www.ga

KÖPER
BYTER
SÄLJER

TV-SPEL
DATASPEL
DVD

Månadens erbjudande:



*99:-

Ord. pris 279:-

*Priset gäller för medlemmar i SPELIAKLUBBEN. Medlemskapet kostar 99:- per år. Handla för mer än 500:- så bjuder vi på avgiften. Endast 1 spel per hushåll. Klubbinfo: www.spelia.se

www.spelia.se

Postorder 08 - 150 600
Orderfax 08 - 150 700

Bli medlem i SPELIAKLUBBEN och du får:

- 50 % mer betalt för dina spel när du samtidigt köper beg.spel till samma system
- 20 % mer betalt för dina spel om du samtidigt köper nya spel eller spel till annat system
- 10 % rabatt på begagnade spel vid kontantköp eller köp med kontokort
- Tillgång till SPELIAKLUBBENS egna sidor på spelia.se med erbjudanden och auktioner
- Fraktfritt om du beställer beg.spel för mer än 300:- per postorder eller på spelia.se
- Förtur vid bokning av kommande stortitlar
- Möjlighet att delta i tävlingar med fina vinster

SPELIA KLUBBEN

Butiker:

Storforsplan 42	Vällingbyplan 5	Valhallavägen 36
Tel 08 - 938 500	Tel 08 - 870 500	Tel 08 - 150 900
T Farsta Centrum	T Vällingby Centrum	T Tekniska Högskolan